昭和61年7月4日発行（隔週金曜日発行）第1巻 第2号 通刊第2号 昭和61年5月13日国鉄首都特別扱承認雑誌8893号

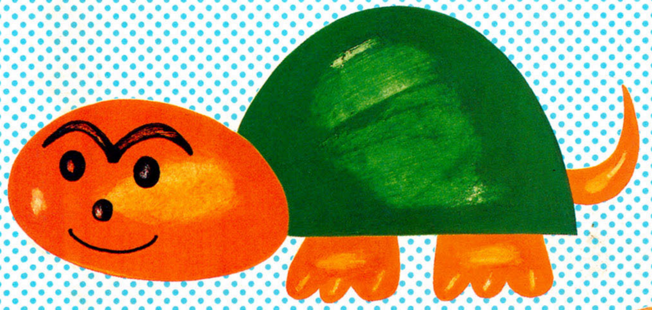
BIWEEKLY

ファミコン通信

290yen

7月4日号







- ワルキューレの冒険
- バベルの塔
- スーパーピットフォール
- コスモジェネシス
- マイティボンジャック
- 忍者ハットリくん
- オバケのQ太郎
- ゲゲゲの鬼太郎
- 東海道五十三次
- ソロモンの謎

花火、1UP、隠れコイン、隠れキノコ、ワープの秘密を解明っ!!
スーパーマリオ2のマップ公開っ!!

あの街は？ このダンジョンは？ これでゲームが100倍遊べる!
ドラゴンクエスト全マップ大公開っ!

自分の好きなパスワードがン千万種類も作れちゃうのだ!
ハイドライドのパスワード自由自在

創刊第2号

ヤラセロ



もう、じっとなんかしてられない。あの
ビクターから、ついにファミコンソフトが出る
らしい。しかもそれが、ただもんじゃない、どえらい
ソフトだって言うんだから、あァッ！ 早くヤリタイッ！

新しいファミコンソフト、ビクターから。

9月上旬発売予定

- サイマル・マルチ・スクリーン採用の3Dシューティング・ゲーム「スクランブル21」
- アクションゲームではあきたらない人の本格的熱中思考型ゲーム「バナナ」

●発売 **ビクター音楽産業株式会社**
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18（原宿ピアザビル）


SNK
ファミリー コンピュータ™用カセット
SYD急速接近中
8タイプのパワー・アーマーを駆使し、
敵の強力な防御ラインを突破せよ！
SYD
SYD
特報
ファミコンASOの発売を記念して
SNKグッズのもらえる
〝あっ！そう(ASO)キャンペーン〟
を行います。詳しいことは次回の広告でお
知らせします。(ヒント：業務用ASO
を知らないとムジカシイよ！)
ASO
ARMORED-SCRUM-OBJECT
SFX-AO
8月発売予定
価格未定
〈ご注意〉
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、
このプログラムは絶対にコピーできません。
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
株式会社 エス・エヌ・ケイ (旧社名 株式会社新日本企画)
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14—10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338—7007(代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356—9361(代)
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課 TEL (06) 338—8188(代)

ファミコン通信
CONTENTS


18

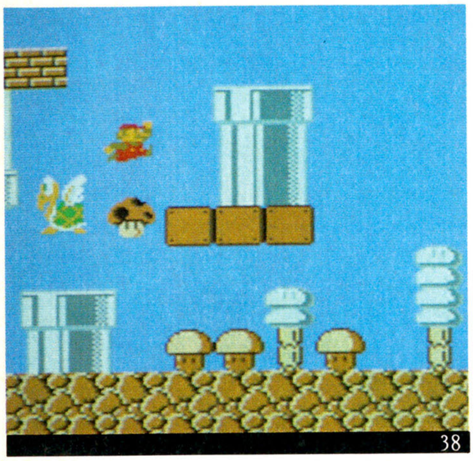


24



28

7月4日号 No.2


38

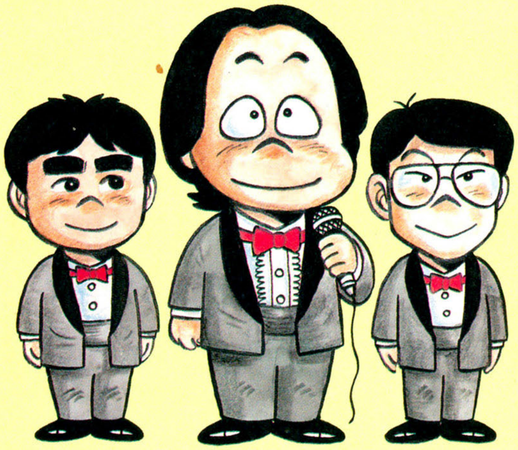

61


103

COVER デザイン/山田康幸
イラスト/細田雅亮

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通 TOP30



いやァ、スーパーマリオって、ホントーに強いね。発売後9ヵ月たつのにいまだに勢いが衰えないのはサスガだゼッ!! ほんでもって今号の注目ソフトはなんたってグラディウスだ。連射モードやいきなりパワーアップなど、隠しコマンドがいっぱいとか。奥が深いゲームだけに息が長くなりそーだぞ。

1 スーパーマリオブラザーズ

前々回ランク 3　前回ランク 2

任天堂
2,500円(ディスクカード)4,900円(カートリッジ)　**3570**



着実に人気を盛り返し、見事第1位に返り咲いたマリオ君。おもちゃ屋さんの話では、ファミコン本体を買う人は、いまだに必ずスーパーマリオを買っていくとか。マリオ2も発売されたことだし、こりゃあまだ当分マリオの天下が続きそうだなぁ！

2 ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境

前々回ランク 1　前回ランク 1

バンダイ
4,900円(カートリッジ)　**2952**

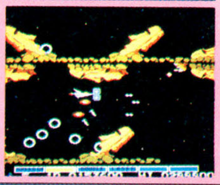


2回連続のダントツ1位で、元気いっぱいだった鬼太郎も、ここらでちょっとひと休みだね。普通この手のアクションゲームは、落ち始めると早いっていうけど、なんせ鬼太郎には隠れキャラが多いから……。「オイ、鬼太郎。もうひとがんばりじゃ」(裏声で読んでね)。

3 グラディウス

前々回ランク 6　前回ランク 8

コナミ
4,900円(カートリッジ)　**1560**



前回の8位から一挙に5ランクアップ。見事第3位に入賞はグラディウスだ。発売当初の出足は、あまりかんばしくなかったようだが、ビデオゲームの頃の大人気を考えると、こうなるのも当然。コンティニューも見つかったところで、さらに躍進が期待されそうだゼッ!!

4 影の伝説

前々回ランク 4　前回ランク 5

タイトー
4,900円(カートリッジ)　**1206**

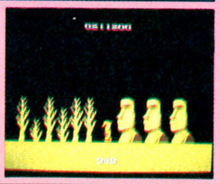


3回連続で4位のあたりをうろついている影の伝説。ここらでもうひといきの伸びがほしいとこだね。ところで前回紹介したキャラ10人増加技に加え、今回は点丸、術丸、などちょっとお得な隠れキャラの出し方を教えちゃうぞ。詳しくは禁断の秘技コーナーを見てね。

5 アトランチスの謎

前々回ランク 5　前回ランク 6

サン電子
4,900円(カートリッジ)　**1092**



再び5位に返り咲き、大枠扱いにもどったアトランチスの謎。サン電子さん、よかったね。アトランチスといえば、今一番の話題になってるのが20面のパスワード、NAGOYAの謎。苦心の末、編集部はその解答を発見したぞ。これも詳細は禁断の秘技コーナーを見てね。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●6月20日付

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
7	3	**6**	マイティボンジャック	テクモ	4,980円(カートリッジ)	
2	4	**7**	謎(なぞ)の村雨城(むらさめじょう)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	
11	9	**8**	ゼルダの伝説(でんせつ)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	
10	12	**9**	ポートピア連続殺人事件(れんぞくさつじんじけん)	エニックス	5,500円(カートリッジ)	
8	7	**10**	忍者(にんじゃ)ハットリくん	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	
9	10	**11**	グーニーズ	コナミ	4,900円(カートリッジ)	
16	17	**12**	ツインビー	コナミ	4,900円(カートリッジ)	
20	20	**13**	ゴルフ	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	
12	11	**14**	SPY(スパイ) vs SPY(スパイ)	ケムコ	4,900円(カートリッジ)	
18	19	**15**	麻雀(まあじゃん)	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	
28	23	**16**	オバケのQ太郎(きゅうたろう)　ワンワンパニック	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	
13	13	**17**	ディグダグII	ナムコ	4,500円(カートリッジ)	
—	—	**18**	セクロス	日本物産	4,900円(カートリッジ)	
21	21	**19**	四人打(よにんう)ち麻雀(まあじゃん)	任天堂	4,900円(カートリッジ)	
23	18	**20**	テニス	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,900円(カートリッジ)	

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
19	16	**21**	ベースボール	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
14	15	**22**	アーガス	ジャレコ	4,900円
25	26	**23**	ボンバーマン	ハドソン	4,900円
15	22	**24**	ハイドライドスペシャル	東芝EMI	4,900円
17	14	**25**	タッグチームプロレスリング	ナムコ	4,900円
27	24	**26**	サッカー	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
—	—	**27**	ゼビウス	ナムコ	4,900円
29	29	**28**	ジャイロダイン	タイトー	4,900円
—	25	**29**	スパルタンX	任天堂	4,900円
—	—	**30**	キン肉マン	バンダイ	4,900円

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育

読者が選ぶ TOP 20

グーニーズがあいかわらず強いみたいだね。この手のパズル的要素の強いゲームって、根強いファンがいるんだよね。あとグラディウス、ツインビーのコナミ生まれのアクションゲームの健闘も目立つ。タイプとしてはどちらもパワーアップ型シューティング。これが今の流行りみたいだな。もちろんマリオの票の伸びにもあなどれないものがある。マリオ2の発売と同時に、一挙にベスト3入り！なんてことも十分ありえそーだぞ。このコーナーのランキングは、販売店でのソフトの売り上げとは関係なく、読者のみんなからの投票だけで決められる。本誌についているアンケートはがきの一番下に、好きなソフトの名前を書くコーナーがあるから、これを使ってみんなもドシドシ投票してね。待ってるぜ!!

●6月20日付

前回	ランク 今回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	グーニーズ	コナミ	3863
2	2	ゼルダの伝説	任天堂	3214
4	3	グラディウス	コナミ	2721
3	4	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境	バンダイ	2704
6	5	ツインビー	コナミ	2031
5	6	忍者ハットリくん	ハドソン	1962
7	7	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	1765
8	8	ディグダグII	ナムコ	1264
9	9	謎の村雨城	任天堂	1108
11	10	影の伝説	タイトー	882
10	11	マイティボンジャック	テクモ	870
12	12	アトランチスの謎	サン電子	848
18	13	ハイドライドスペシャル	東芝EMI	780
13	14	SPY vs SPY	ケムコ	766
14	15	ポートピア連続殺人事件	エニックス	731
15	16	タッグチームプロレスリング	ナムコ	728
16	17	アーガス	ジャレコ	708
17	18	ソンソン	カプコン	701
19	19	オバケのQ太郎　ワンワンパニック	バンダイ	681
20	20	ジャイロダイン	タイトー	642

ディスクライター TOP 10

前回あれだけ元気のよかった村雨も、もうおちついちゃったみたいだね。やっぱり、つまるところはマリオなのかな。そして次号のこのコーナーのランキングのトップには、おそらくマリオ2が入ってることだろう。まだまだマリオは続くのだ。でもそろそろ他社のディスク参入のウワサも出始めている。いくらマリオでもうかうかしてると……。

●6月20日付

前回	ランク 今回	ソフト名	メーカー名	得点数
2	1	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	536
1	2	謎の村雨城	任天堂	361
7	3	ゴルフ	任天堂	284
5	4	ゼルダの伝説	任天堂	264
3	5	ベースボール	任天堂	251
8	6	麻雀	任天堂	243
4	7	テニス	任天堂	185
6	8	サッカー	任天堂	168
—	9	—	—	—
—	10	—	—	—

●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

●6月20日付

U.S.A. TOP 10

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS)	$24.95	
2	2	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
4	3	エキサイトバイク(EXCITEBIKE)	$29.95	
3	4	ベースボール(BASEBALL)	$24.95	
6	5	ゴルフ(GOLF)	$24.95	
7	6	サッカー(SOCCER)	$24.95	
5	7	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
9	8	テニス(TENNIS)	$24.95	
10	9	レッキングクルー(WRECKING CREW)	$29.95	
8	10	ピンボール(PINBALL)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ



どーも、トムです。今回も前回にひき続き、『スーパーマリオ』が第1位。どうもこの状態はしばらく続きそうです。それと、もうそろそろ『マッハライダー』とか『ドンキーコング』なんかが発売されるので、次号ではランキングも多少変わってくるんじゃないかなと思います。とにかく、日本では想像つかないと思いますけど、アメリカでは『ドンキーコング』ってけっこう人気あるんですよね。きっとトップ10にも入ってくるでしょう。そんなわけで、梅雨のないカリフォルニアから、トムがおつたえしました。

海外特派員レポート
★FROM NEW YORK

今回は、アメリカ版のファミコンについてお話しよう。日本で売っているファミコンとは、ずい分と違っているのだ。

アメリカ版ファミコンの正式な名前は、〝ニンテンドー・エンターテイメント・システム〟という。ファミリーコンピュータじゃないんだよね。それもそのはず、アメリカ版は、ロボットと光線銃がセットになって売られているのだ。だから、システムなんていう大げさな名前(?)がついているわけなんだよね。



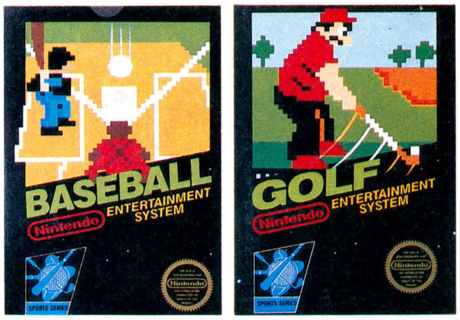
⬆このようにカートリッジケースがついているのだ。スッポリ。

本体のデザインも、日本のとはそーと一違っている。一見すると、まるで大きなお弁当箱。色もグレーで、とってもハイテックでカッコイイのだ。それに、ロボットと光線銃も同じ色で統一されていて、ぜんぶつないでみると、スッゲーカッコイイの。こーいっちゃなんだけど、日本のファミコンってあんましデザインよくないもんね。

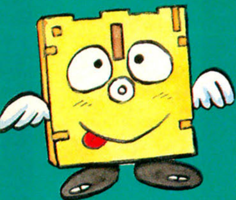
それから、アメリカのファミコンが日本のファミコンといちばん違っているのは、カートリッジの形なのだ。とにかくアメリカのは大きい！　日本のカートリッジの2倍はある。そんでもって、スッポリ収まるケースもついているのだ。うらやましい。

カートリッジを本体にセットするときは、まず本体の前面にまっすぐ押し込んでから、こんどは、下にガシャンと押し下げる。つまり、ビデオテープのセットのしかたとよく似ているのだ。これも日本の方法とはぜんぜん違うでしょ。

そんなわけで、アメリカのファミコンは日本のファミコンといろーんな違いがあるという、タメになるお話でした。現在ファミ通では、アメリカ製のファミコンソフトを買いあさっているので、そのうちみんなにも紹介できると思う。アメリカと日本の違いはファミコン本体だけじゃないんだよね。ゲームソフトも、ほんの少しだけど変更されてたりするのだ。例えば『ベースボール』に出てくるチームの名前なんかも、むこうのリーグの頭文字に変えられているのだ。これはまた、今度報告するからね。



⬆これがアメリカ版ファミコンカートリッジのパッケージだ。文字はすべて英語なのだ。ま、あたりまえか。



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です

ゲエセン上野の幕の内ピカデリー

●グリーンスタンプ的アクション

GRADIUS

グラディウス

まったく十人十色なゲームだぜ

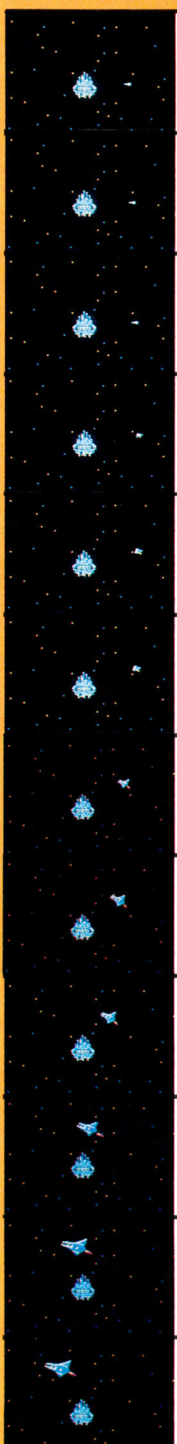
コナミさん会心の横スクロール型シューティングアクション「グラディウス」。内容はといえば、「ツインビー」を横スクロールにして、キャラクター群をシリアスにした感じ。しかも、怒濤の隠しフューチャーがドロドロッと練り込んであるから、困っちゃうほど面白いんだよ、これが。

やあ、2週間ぶりのごぶさただ。上野だ。なんていっていられるのも今のうちだけだなあ。だってさ、また2週間後にも、『ファミコン通信』って(おそらく)出るしね。さすがの私でも、毎回毎回「2週間ぶりのごぶさただ」とは書けないよな。あーあ、今度まとめて書き出しの文句考えよっと。

で、まあ『グラディウス』なんですけどね、個人的には、ファミコン版のほうが好きなんだ。なぜならボタン2個だけの操作ですむから。アーケード版のは、対空用、対地用、パーツセレクトと3つもボタンがあるから、指がすんげえ痛くなっちゃって、あまり、やる気が起きないんだよねー。それに、ファミコン版のほうが少し簡単みたい。ひし形の岩がミサイル撃ってこないんだもん。そうだよな、どこの世界にミサイル撃つ岩がいるんだよ、どう考えてもおかしいぜ。と、そういう矛盾が、ファミコン版では取り除かれているわけ。これで、オプションが4個つけられたらいうことなかったんだけど、まあ、しょうがないのかな、スプライトに制限あるしね。

ところで、このゲームの特徴といえば、パワーカプセルだよね。これは非常に興味深い。すなわち、プレイする人によって、パワーカプセルの使いかたのパターンが全然違うのだ。どことなく、すしの食べかたに通じるものがあると思う。だいぶ以前に聞いた話だけれども、すし通の人はすし屋に入るとまずタマゴ焼きを注文するのだという。それがおいしいかまずいかで、その店のレベルがわかるというのだ。まあ、近頃のすし屋は、どこからか一括してタマゴ焼きを仕入れてくるみたいだから、あまりアテにはならないけどね。ん、なんで私がタマゴ焼きの話をしなきゃならない

努力すればパラパラマンガだって作れるかもしれない
「要塞大爆発」



のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ
のりしろ

これ、好きだなあ。小さくなって、肉ダンゴのようになるところがタノシイゼ!!



考察1

『グラディウス』俺はこうする!!

パワーカプセルの使いかた

編集部内の人間が『グラディウス』で遊ぶのをなにげなく見ていた私は、ふと気がついた。「みんな、パワーカプセルの使いかたがマチマチじゃないかっ!!」と。そんなわけで、表を作ったりしてみた次第なのである。

	1	2	3	4	5	6	7
東府屋ファミ坊	スピードUP	ミサイル	オプション	バリア	レーザー	連射	オプション
水野店長	スピードUP	スピードUP	ミサイル	オプション	オプション	レーザー	連射
ゲエセン上野	スピードUP	スピードUP	レーザー	ミサイル	オプション	オプション	バリア
アルト鈴木	オプション	オプション	ミサイル	オプション	レーザー	バリア	連射
ガビン伊藤	スピードUP	スピードUP	レーザー	スピードUP	スピードUP	バリア	


ミサイル


ダブル


レーザー

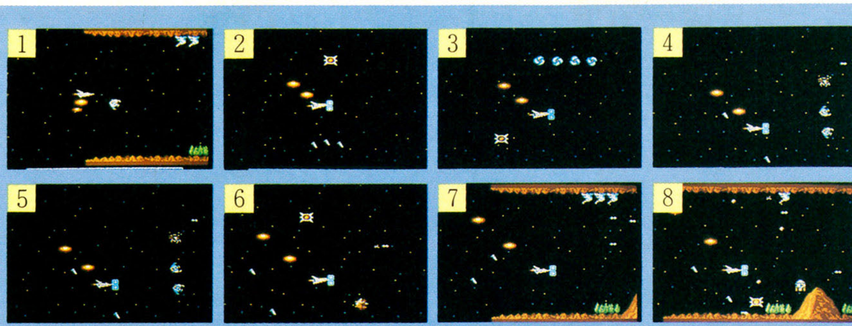

オプション

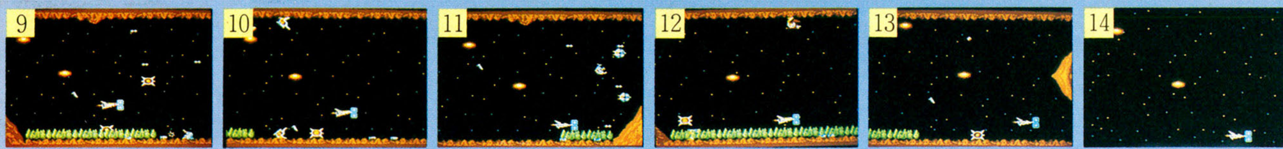

バリア

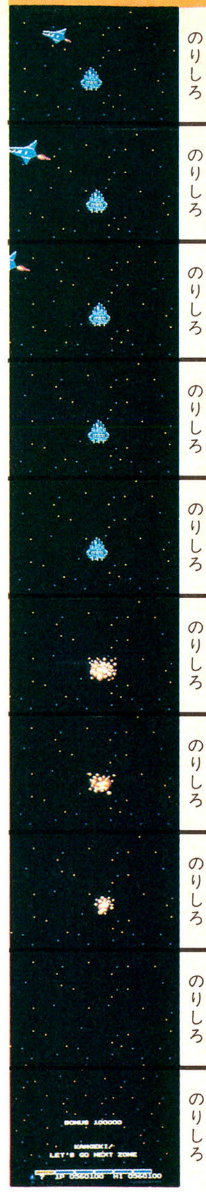
考察2

スピードアップ14変化

〝ビックバイパー〟のスピードアップは、14回まで有効。それ以上スピードアップを取っても、速さは変わらないのだ。しかし、14回もスピードアップしたら、ほとんど操縦不能だと思う。物好きな人以外は、やらないほうがいいよ、絶対。







んだ？　そっか、すしの話だ。だから、生ものの苦手な私は、エビとかタコとかアナゴなんかが好きなんです。ウニは食えないね。なにあれ、あんな薄気味悪いものみんなよく食えるよな。見ただけで吐気がする。とかいうわりには、ウニセンベイは食べるんだ。よくわからないなあ、自分の性格が……。だから、なんでウニが出てくるんだよ。もういいや、面倒くさいから次に行こう、次！

じゃ、今度はキャラクターの話でもしようかな。始めのほうにはたいしたやつはいないんだけど、ステージ５の触手。これはいいね。結構強くて、よくやられたりもするけど、バシバシ撃つと小さくなって、肉ダンゴのようになるとこなんか特にいい。食えそうだもん。その昔、私がとある中華料理店でアルバイトをしていたころ、そこの一品料理で〝肉ダンゴ〟いうのがあったんだ。たしか1,200円で、その店ではわりと高い料理だったと思う。で、同じネタダンで〝エビのカラシ煮〟っていうのもあって、私は〝肉ダンゴ〟より〝エビのカラシ煮〟のほうがおいしいと幼な心に思ったものだった。でも、来るお客さんは大抵〝肉ダンゴ〟を頼むんだな。私はとても悲しかった。なぜ、みんな〝エビのカラシ煮〟の良さをわかってくれないんだ、と。そういえば、オプションて〝エビのカラシ煮〟に似てるね。あれえ、なんか今日はよく話がそれるなあ。まいった、まいった。まあ、いいか。

はっきりいって、『グラディウス』に関してはなにもいうことないんだよね、ほんとは。キャラもかなり凝ってるし、なんてったってゲーム全体にメリハリがビンビン効いてるから、何回プレイしても全然アキがこない。最近のシューティングゲームって、どんなに進んでも、それほど進展のないものが多いでしょ。特に名前は出さないけど○○○○・○○○○とか○○○○とかね。でも「グラディウスは違うんだな。進めば進むだけ、「ああ、今日はなんとかステージ４まで進めたんだ！うう っ!!」てな感じで、明日への希望のようなものが湧いてくるのだ。言葉にすると簡単に思えるかもしれないけど、こういうゲームデザインてなかなかできるもんじゃないぞ。だからといって、あまりに安直なシナリオでゲームを作ってしまうと、10分もしないうち、ひどい場合は画面をちろっと見ただけで、「やめだ、やめだ」になってしまうわけ。

私が思うに、『グラディウス』のメリハリは、音楽とキャラ（背景）そしてパワーパーツの３つの相乗効果。音楽はシーンごとに違うし、キャラは大小さまざまだし、パワーパーツは集める楽しみがあるよね、グリーンスタンプとかブルーチップとかロータスクーポンのような。

ただ、これらは目で見たり耳で聞いたりすればわかる要素だけであって、実際はこれ以外にもいろんな要素があるようにも思える。それは、６ステージクリア後に見られる要塞大爆発で気がついたんだけど、作った人の思い入れみたいなものが、やっぱり感じられるんだよなあ、うん。ま、パラパラマンガ作って、気がついてくださいな。

評／ゲヱセン上野
（日本一の季節編集者）

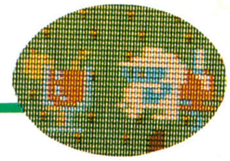
■コナミ
■4,900円（カートリッジ）

今号の一句
うえうえし
たしたさゆうさ
ゆうびいえい
安堂

『グラディウス』地方の
ソフト天気予報

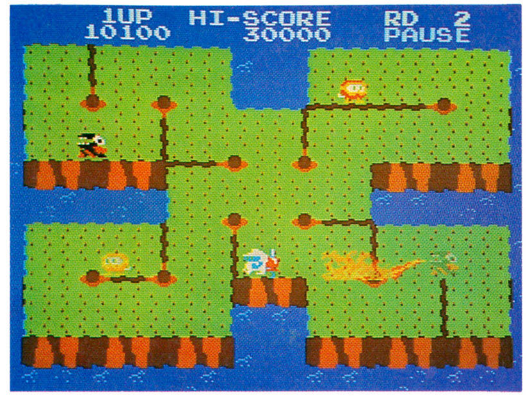
項目＼予報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	アルト鈴木	ガビン伊藤
明るさ	☀	⛅	🌧	☁	⛅
マニア性	☀	⛅	⛅	☀	☀
印象	⛅	☀	⛅	☀	☀
奥行	☀	⛅	⛅	☀	☀
総合	☀	☀	⛅	☀	☀

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ⛄ の５段階に分かれています。



●平和的島防衛目的の大破壊ゲーム

DIG DUG II



あのプーカが帰ってきたぞ！　宿敵ディグダグはドリルなんか持ってるのだ。海に落とされてたまるかよ！　オレはパンクの方が好きなんだ。どーだ『ディグダグ』みたいに、いつまでも土にまみれてるわけにはいかないぜ！　太陽の光を浴びて大海原へ飛びだすぞ。プーカは今日も元気にピョコピョコ跳るのでした。

ドット絵の思ひ出

チァラランランランラーン♬　タンタンタタンタタタンタタララタラタリラリランタタンタン♬

もう20回もやってるのに、なかなかディグダグシアターまでいかないんだよな。13面までは進むんだけど、いつもファイガーの炎にやられちゃうのだ……おっと、自己紹介するのを忘れちゃった。僕が元業界人のアルト鈴木です。

今週は『ディグダグII』をネタにドット絵の話でもしようと思うので、よろしくね。

じゃ、さっそく本題に入ります。

この『ディグダグII』ってゲームは、いわゆるキャラクタータイプのゲーム。業界ではわりと重いウエイトを占めてるジャンルなんだ。

というのは、シューティングものとちがって、当たれば息が長いし、また続編を作ることもできちゃうからね。カワイイ登場キャラ➡女の子が好き➡プレイヤーがふえる➡ゲームがヒットする、という図式は、業界ではわりと常識なのさ！

で、『ディグダグII』の場合は、前作『ディグダグ』のキャラクターヒットをうまく生かしたゲームなんだ。登場キャラも、ディグダグとプーカとファイガーの3つだけに絞って(前と同じ)、設定を少し変えただけ。はっきりいって、これは成功だったと思うな。だって、ディグダグやプーカのキャラが好きで遊んでる人も、多いと思うもん。

こんな風にキャラクターをうまく使ってくれると、僕はとっても嬉しいんだな。やっぱり、ゲームはキャラが命だろ！　キャラがあってこそのゲームだと思うからね。

でも、キャラクターがよければ、いいってわけじゃないんだぞっ。ゲームアイデアが悪かったら、いくらキャラクターがよくてもダメなんだ。

昔、開発の仕事をやってたころ、こんな話をよく耳にした。

ロケテスト（新製品を試験的に置いて、人気のぐあいを見ること）の結果が悪いと、メーカーは、とりあえずキャラクターだけをすり変えちゃうんだ。キャラクターさえ直せば、何とかなるって思ってんだろうね。

ユーザーはそんなにバカじゃないぞ！

ドット絵を描いてた僕としては、いやな考えかただね。ドット絵描くのも大変なんだぜ。人知れぬ苦労があるんだ。

たとえば、僕が昔やってたときは1ドットの形が長方形だったから、キャラクターの動きの表現がむずかしいんだ。それにキャラが小さいから、荒く見えちゃうんだよな。

悲しかったのは、マッピーがやられたときのように、クルクル回転させるってことが非常に苦しかったこと。正方形のドットを使ってるメーカーは、何も考えずにスプライトを回転させるだけでいいけど、長方形のドットだとだめなんだな。

また、長方形のドットだと、キャラクターのスプライトパターンをタテ型ゲーム⬌ヨコ型ゲームへ流用がきかないのだ。さらにはドット絵を描くマシンのモニターを、いちいちタテにしたりヨコにしたりしないといかん。つらいんだよな。

1 美しいキャラたち

オットット　墓穴を掘ったぜえ！



新しい武器ドリルて、島ごと落しちゃうぞ！　よっしゃ1万点！　よーし、また落してやる。ドドドドド……ウッ！　こっち側が崩れた。ヤバイよ、海水浴にはまだ早いよぉー！　調子にのってドリル使ってると、ヒュードボンッ！　てなことになっちまうのさ。バカめ！

ファミコン版はこうなった

Ⓑ（ビデオゲーム）はタテ画面だったのでですよ。キャラクター物にしたら、とてもめずらしいんだな。





操作方法はⒷと同じだから、なれてる人には楽勝かもしんないな。それにしても波がいいぜ、海っぽくてさ。

『ディグダグII』のキャラクターくらべ

ディグダグの巻　ファイガーの巻　プーカの巻



昔は肌色だったんだけどさ、ふでは青い顔してて、何か心配ごとがあるらしい。恋の悩みってことはないか？

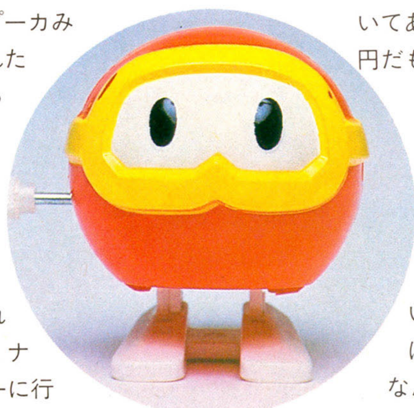
ファイガー君は火をはくからって、みんなの嫌われ者なんだ！　僕も大っ嫌いかもしんない。いや、嫌いだな。

ふの方がつぶれちゃってるね。それにしてもプーカの後ろ姿が見られるなんて、メチャ、いいな！

やっぱりキャラクターはていねいに作らなきゃ！

たかが四角いか長いかだけの差なんだけどね。

その点、ナムコのドット屋さんは、正方形のドットを使ってるから、のびのびキャラクター作りができてるね。プーカみたいな人気キャラが生まれたのには、そんな背景があるんじゃないかな。



そえいえば、実は僕もプーカのファンなのだ。プーカのゼンマイ人形を持ってるんだぜ！

そいつがまた、手に入れるのに苦労しちゃってね。ナムコ直営のゲームセンターに行ったとき、クレーンがあったんだ。で、そんなかにプーカを見たときゃ、燃えちゃったね。なんとしても欲しかったから、必死でお金をつぎこんじゃったんだ。

ようやく手に入れたときは、サイフの中味は帰りの電車賃しかなかったな。

今でもゼンマイプーカは机の上に大切に置いてある。なんてったって、2,000円だもんね。

おっと、話がまた それちゃった。『ディグダグII』の話だよね。

ファミコンのキャラクターはスプライトを使ってるため、3色までしか使えないってのは、みんな知ってるはず。でこれがいいか悪いかなんだけど、少なくても『ディグダグII』はよかったな。

業務機の場合、最低でも16色使えるんだけど、そんなに使わなくてもキャラは表現できるんだ。個人的意見をいえば、8色で十分だ。

たとえば、妙にグラデーションをつけるよりも、単色に白のコントラストを入れた方が味が出てくると思うんだ。カワイイはずのキャラが気持ち悪くなっちゃったら、どうしようもないもんね。

で『ディグダグII』のキャラクターなんだけど、色を使っているわりにはシンプルなんだな。これは、ファミコン移植のときに、かなり楽だったんじゃないかなって思うね。3色で十分に作れるものだったし。

また、ディグダグシアターやゲームオーバー画面でも、ゲーム中のパターンだけ使って面白いものにしようとしてたのには敬服するな。だって、こーいうところに凝ってるゲームって少ないだろ。これはもう、デザイナーのセンスだね。

とくに、続編つまり"II"とか"スーパーXX"とかを作るときは、わりにプレッシャーがかかるものなんだ。ユーザーは、どうしても前作と比較しちゃうからね。前作を超えていないと、怒ってしまうんだ。

その点『ディグダグII』は、比較的成功の部類に入るんじゃないかな。

■評／アルト鈴木（元T社開発スタッフ）

■ナムコ
■4,500円（カートリッジ）

2　美しいキャラたち

会議は踊る?!



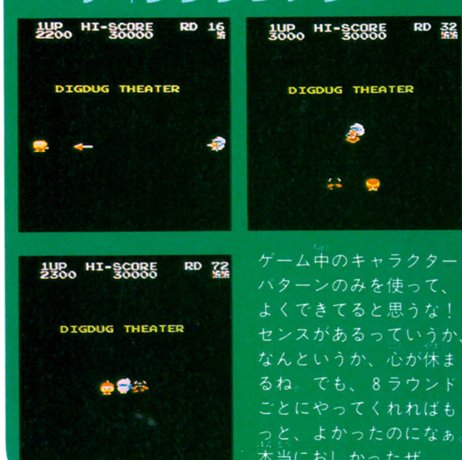
仲間外れ

どーせ、オラァ仲間外れでい！　フン、オメエラまとめて落としたる。ディグダグ君・談

みんなそろって、何のミーティング？　そらもう、キャラクターグッズの打ち合せに決まってるぜ。ファイガーの人形が欲しいのだ！

3　美しいキャラたち

ディグダグシアター



ゲーム中のキャラクターパターンのみを使って、よくできてると思うな！　センスがあるっていうか、なんというか、心が休まるね。でも、8ラウンドごとにやってくれればもっと、よかったのになぁ。本当におしかったぜ。

『ディグダグII』地方のソフト天気予報

項目＼予報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	アルト鈴木	がびん伊藤
明るさ	⛅	☁	☀	☀	☀
マニア性	☀	⛅	☂	☀	⛅
印象	☁	⛅	⛅	☁	⛅
奥行	☂	☀	⛅	☂	☀
総合	⛅	☀	⛅	⛅	⛅

※評価は☀⛅☁☂☃の5段階に分かれています。

■のほほーんアクションゲーム

オバケのQ太郎 ワンワンパニック

オバQの口はでかい、と私は言いたい。

まんがやテレビでもう十分おなじみのQちゃんが、右にスクロールしていく風景の中、にがてなブルドッグやスズメ達をかわして食物を食べながら、おつかいや、落とし物を届けたり、強盗から友達を助けたりと大活躍するアクションアドベンチャー。『オバケのQ太郎ワンワンパニック』はそういうゲームなのだ。

こんばーんは。馬鹿のがびん伊藤だよーん。今日は、なにがなんでも対談したい気分なんだけど、誰も相手がいないから１人で対談しちゃうのである。

伊藤　よっ！　こんばんは。

伊藤　おー、こんばんは。

伊藤　今朝、車にひかれそうになっちゃってさー、大変だったんだよ。

伊藤　ほー、そりゃー他人事とは思えないなー。実は、オレも今朝、ひかれそうになっちゃったんだよ。奇遇だねえ。

伊藤　あ、ほーんと。ところでカレー食べたくない？

伊藤　今、そう思ったところなんだよ。気があうなぁ、おい。

伊藤　じゃ、早いとこ対談終わらせて、カレー食いにいこうぜ。えーと、今日のテーマは『オバケのQ太郎ワンワンパニック』だ。

伊藤　あのQちゃん大好きなんだ、オレ。かわいいじゃん。

伊藤　うん。オレも大好きなんだ。かわいいじゃん。そーいえばさ、Qちゃんってなんとなくおまえに似てるよー。

伊藤　そうかなぁ、オレはおまえに似てると思うけどなー。



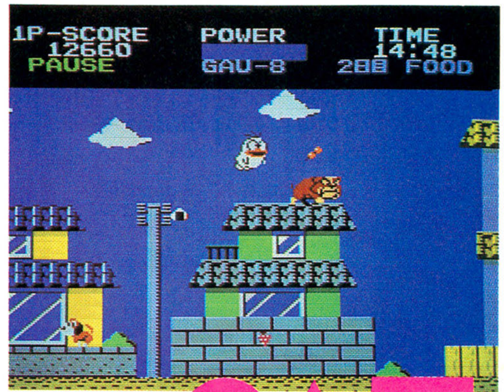
森林浴 ●▲■

犬以外にも、すずめやからすにもQちゃんは弱いのでありました。



■▼● 天国

煙突から出る丸い輪っか状の煙に引っぱってきてもらいましょう。



住宅街 ●▲■

このように屋根の上や地面にいる苦手の犬や、空を飛ぶスズメやカラスをよけながら、食物を取ってゆけばいいのだ。とはいうものの、そう簡単にはいかないのだ。

伊藤　おーっす。

伊藤　おー、やっと来たか。待ってたんだよ、おまえのこと。

伊藤　おー、待ってたんだよ。

伊藤　おー、そうか。それで話はどこまですんだの。

伊藤　こいつがQちゃんに似てるって話だよ。

伊藤　オレはおまえのほうが似てると思うな。

伊藤　オレ？

伊藤　違うって、おまえだよ。

伊藤　あー、オレか。

伊藤　誰？

伊藤　うるさいな。そんなことよりQちゃんの話しようぜ。

伊藤　おー、しようぜ。

伊藤　おー、ぜ。

伊藤　このゲームさー、グラフィックはすっごくよくできてんのに、ゲームがむつかしすぎると思わない？

伊藤　思う思う。

伊藤　むつかしすぎるよ。

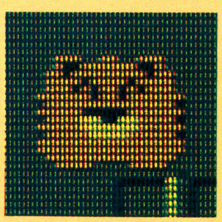


地獄 ●▲■

ここは本当にきついんだよね。なかなか抜けだせないのだ。ここでも笑いを絶やさないQちゃんが恐い。

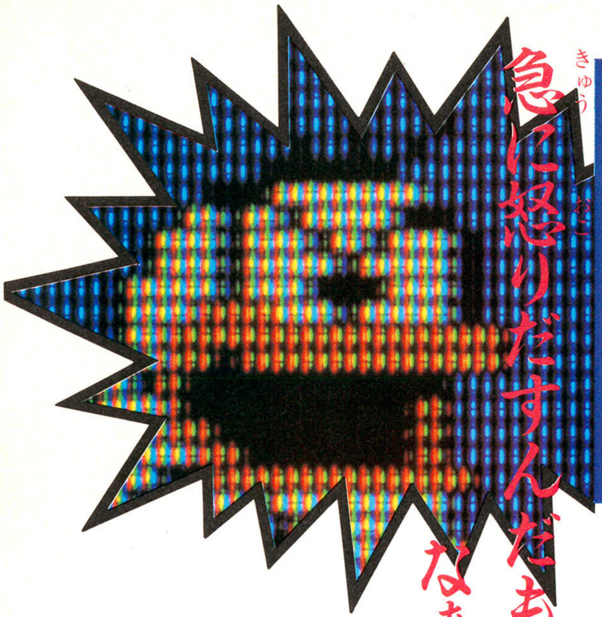
私はこう考える。その①

犬の恐怖





Qちゃんは極端に犬が嫌いだが、実は私もあんまり好きじゃないのだ。本当は大っ嫌いなのだが、犬好きの人に嫌われるのがいやなので、あまりはっきりしたことはいわないようにしている。この私の犬嫌いは、少年期の忌わしい一日の体験に端を発っしている。その日、母に頼まれたお使いで、２キロほどはなれた親戚に朝からお邪魔していた。お使いのごほうびにアイスクリームなどをもらった私は、すっかり有頂天になって鼻歌をうたいながら、家へむかってブラブラ歩いていたのだ。その時、ゴミ箱の影からいきなり巨大な犬が飛びだした。私は一目散になって逃げ走ったが、犬はどんどん追いかけてくる。で、結局追いつかれてしまって、ペロリと食べられてしまったのでした。（ウソ）



急に怒りだすんだもんなぁ

私はこう考える。その②

オバQの謎にせまる



Qちゃんの、あの白いヘンな服の下はいったいどうなっているのだろう？　このコーナーでは、永遠の謎ともいえるそのテーマに鋭くせまってみたかったのだが、コミックやテレビを目を皿のようにして調べてみても、足が黒いらしいということくらいしか確認することができなかった。



しょーがないので私の推測を述べてお茶をにごしておこう。まず頭の形は、外見どおり、大きくて丸いだろう。そうじゃないと洋服がだぶついてしまい、目や口の穴の位置がずれてしまう。体は洋服のだぶつきぐあいから見ると、ちょっと鳩胸ぎみのはずだ。それから頭髪は、洋服からとびぬけていることから剛毛であろうと思われる。

伊藤　絶対むつかしい。
伊藤　Qちゃんの人数増やす隠しコマンド知らなきゃ、ぜったいできないよなー。
伊藤　できないよなー。
伊藤　絶対できない。
伊藤　オレの知りあいにすっごく優秀なゲーマーがいるんだけど、そいつでも3面の途中であきらめたっていってた。
伊藤　オレの知りあいのすっごく優秀なゲーマーも、やっぱり3面の途中までしかいけないっていってた。
伊藤　オレの知りあいのすっごく優秀なゲーマーもねぇ、3面の途中がやっとだっていってたよ。
伊藤　ふーん、そうかなあ、やっぱりむつかしすぎるんだな。
伊藤　うーん、むつかしすぎるんだ。



人を不安にする彼の笑顔

伊藤　うーん。
伊藤　グラフィックはむっちゃくちゃいいのになー。笑った顔のQちゃんだけでも、たーくさんパターンあるでしょ。あの顔がいいんだよなー。
伊藤　あの脳天気な顔がいいんだなー。
伊藤　天気がいいんだなー。
伊藤　あんなにQちゃんがかわいいんだからさ、ちっちゃい子供が喜んで買うんじゃないかと思うんだけどさ。
伊藤　なんでまた、あんなにむつかしくしたんだろーね。
伊藤　腹へったなー。
伊藤　だってさ、誰がプレイしたってむつかしすぎるっていうもんねぇ？
伊藤　あー、本当に腹へったな。
伊藤　グラディウスなんかもかなりむつかしいけど、むつかしさの質が違うよなー。
伊藤　やっぱりカレーがいいかなー。
伊藤　爽快感がないんだよね、きっと。
伊藤　そばもいいなー。
伊藤　なんかさー。無闇にむつかしいの。必然性がないの。
伊藤　それにしても腹へった。
伊藤　おいっ！
伊藤　あー、腹へった。
伊藤　人が真剣に話しあってるのに、なんだおまえの態度は！　バカ！

キューポラのある街



背景はちょっと昔の東京ってかんじかな。ほのぼのしちゃうぜ。

伊藤　バカっていうやつが一番バカなんだ、バカ！
伊藤　おいおい、やめろよ。バカみたいだぞ。
伊藤　あー、おまえもオレをバカにするのかー。怒っちゃったぞー。バカ。このバカバカバカバカ、バカ。
伊藤　オレはとめに入っただけだろ、バカ。
伊藤　うるさい！　いいわけするな、バカ！
伊藤　バカバカいうな、バカ。
伊藤　オレだってカレー食いたいんだ、バカ。
　あーあ、やっぱり1人対談なんかしなきゃよかった。自分ながらなさけなくなっちゃうぜ。

■評/がびん伊藤（求職学生）

■バンダイ
■4,900円（カートリッジ）

『オバケのQ太郎ワンワンパニック』地方の
ソフト天気予報

予報官／項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	アルト鈴木	がびん伊藤
明るさ	☀	☁	⛅	☀	☀
マニア性	⛄	⛅	☁	☂	☀
印象	☁	☁	☀	☂	☁
奥行	☂	☁	⛅	☂	☁
総合	☂	⛅	☁	☂	⛅

※評価は☀⛅☁☂⛄の5段階に分かれています。

これが後

魔界村

MAKAIMURA

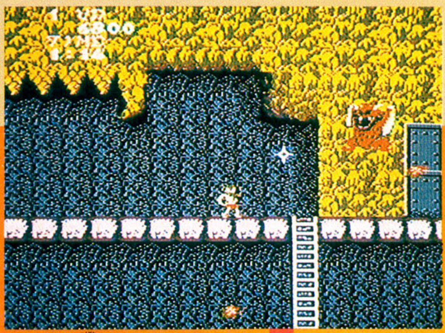
●(株)カプコン　5,500円　発売中

PART2

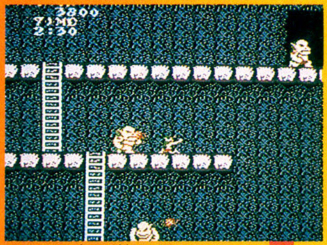
さぁ、いよいよ後半に突入だぜっ!! みんなもう前半はクリアーできてるかなっ？　ステージ５とステージ６は前半の難しい所を全部たしたよりもっと大変。前半ですでに苦しんじゃった人は、かなりの覚悟が必要だぞ。とはいっても、出てくる敵のほとんどは前半でもう対決ずみだからコツをよーく覚えておけば、あとは進み方しだい。マップを研究して自分の進む順路を決めておこう。

ステージ5

このステージからは、マップがタテになる。ハシゴをのぼる前にマップをよく確認して、行きどまりの道に入らないように注意しよう。ヨロイ、エクステンド、ヤシチなどの隠れキャラも出てくるぞっ。



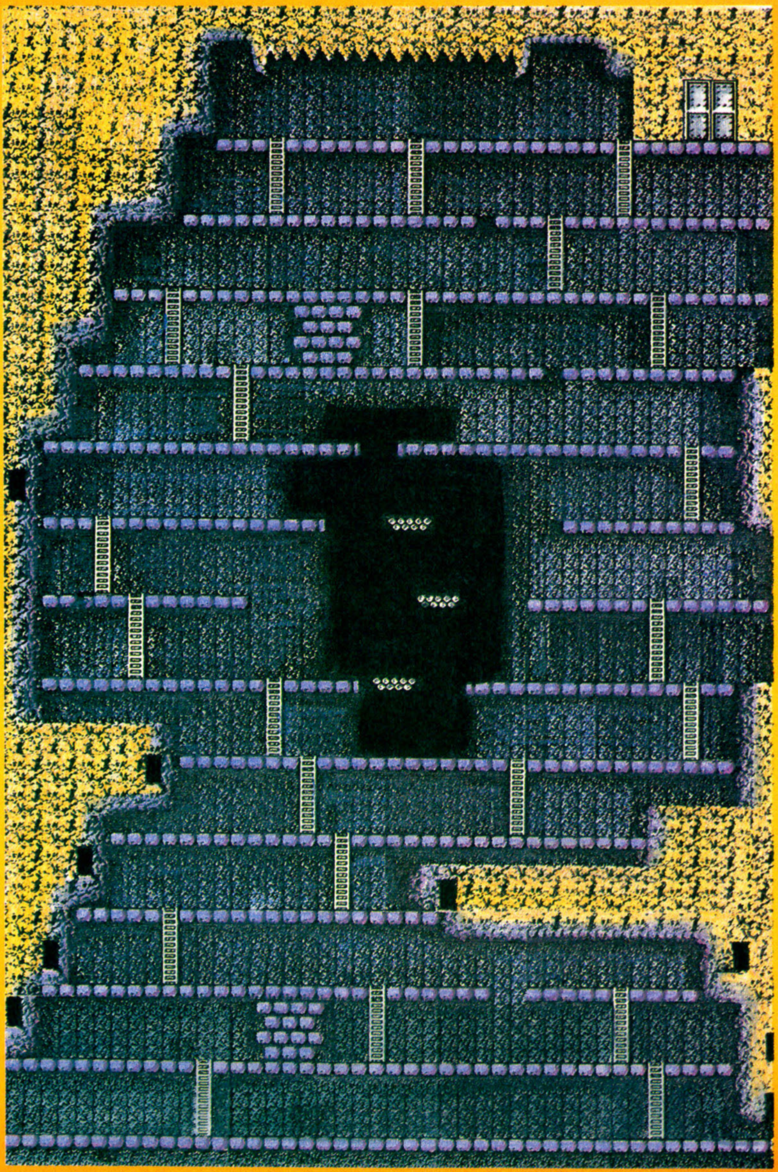
サタンは翼をとじてるときに攻撃してもダメ。広げたときをねらって８発撃て。飛びながら攻撃してくるので、ジャンプして撃つ。おのとやりでは倒せないのでそれ以外の武器で。



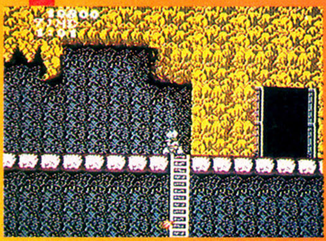
ここは１回は雲に乗らないと上に進めない上に、大男がいてかなりツライ。でもやっつけないかぎり進めないから、画面のハシにちょっとでも大男が見えたら撃ちまくろう！



地面に落ちている不気味なガイコツ。近づくと体をおこして飛び回りはじめるのでその前に武器を投げてやっつけておくべし。スケルトンになっても、動きをよーく見てればやっつけられるけどね。

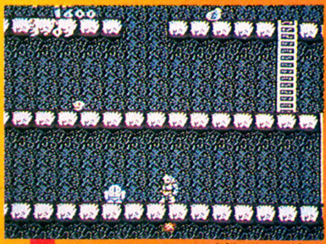


やっとたどりついたステージ５の門。ここらで一休みして指の疲れをほぐしてからステージ６に挑戦だぞっ！



やっと大男をやっつけて雲に乗れたぞ！　ここで落ちてしまうとまた下からやり直しだからしんちょうにね。



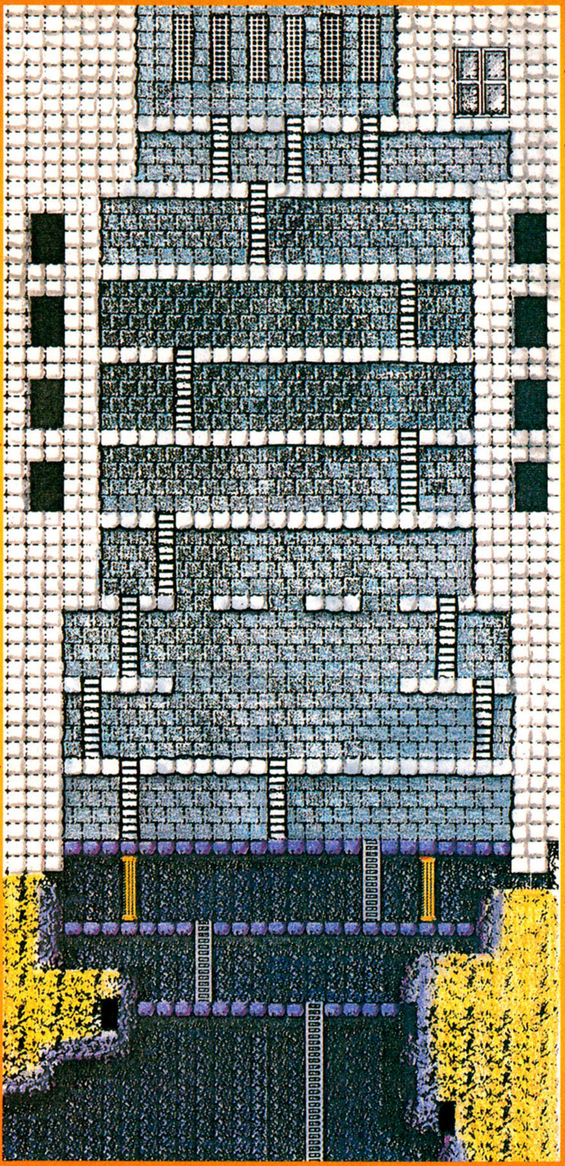


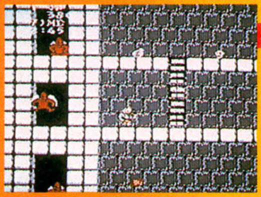
ステージ５から登場する石兵。400点だけどまわりに敵がいたら命には変えられないので、もったいないけど無視。

半ステージのマップだぜ!!

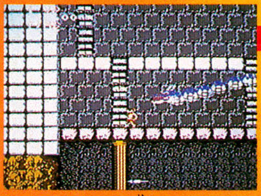
ステージ6

ここは各ステージの門番だった一角獣やドラゴン、その上２匹のサタンが待っている。だけど頭を使えばラクに進めるところもあるぞ。マップを半分ぐらいのぼったところにヨロイが隠されているから探してみよう！

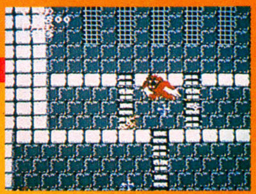




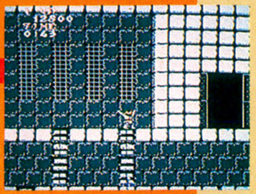
レッドアリーマだらけだっ。だけどこっちが撃ったり近づいたりしなければ攻撃してこないからソ～っと進んでしまえばヨイ。



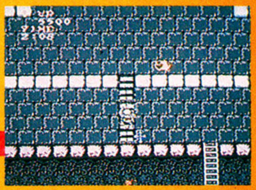
このドラゴンは消せる！　とにかく座ったり飛んだりしてよけながらハシゴをのぼりつづけるのだ。上まで追ってこないぞ。



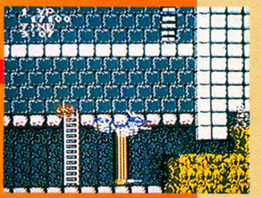
サタンが出てきたら、画面の左はしによせて戦おう。右にいくと２匹めが出てきてしまうのできつくなるぞ。



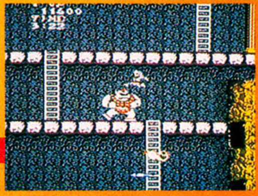
つ、ついにステージ６の扉が開いた！　だけどここに来る前に必ず十字架を取っておくこと。でないとステージ５にもどされてしまうのだ。



ドラゴンを上におびきよせて消したあと、元の所にもどってみよう。なんと十字架が落ちているではないか!!



ここに隠れてるとなぜかドラゴンが近づいてこないから、ひと休みできるのだ。でも弾に当たっちゃダメだぜっ!!



一角獣が左側にいるときすばやくハシゴをのぼって、あとは撃ちまくる。でもあせりは禁物だぞ。

完全攻略法

後半の強敵はこいつらだっ!

前半の門番だった強敵があちこち出てきてとてもじゃないけど進めない、なんてあきらめちゃだめだぜ。場面によっては消せる奴もいるし、見かけより弱い奴もいる。それぞれの特徴を頭にタタキこもうっ。

サタン



羽を広げるのを待ってすばやく８発！　こいつを倒せば3,000点だ。

ドラゴン



消すこともできるけど倒すなら短剣以外の武器で頭を８発。1,000点。

大男



投げてくる鉄球も見落とすな。とにかく10発素速く撃つ。2,000点。

大魔王



十字架でしか倒せない。頭を10発撃て。１周目は10,000点。2周目20,000点。

一角獣



弾を撃ってくる前に10発。十字架では倒せないぞ。2,000点。

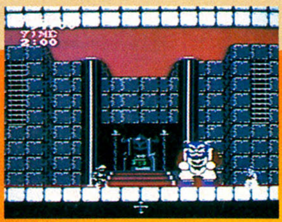
スケルトン



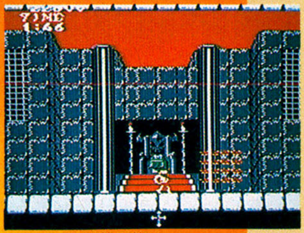
全身になってしまったら、ジャンプのタイミングを合わせて。100点。

ステージ7

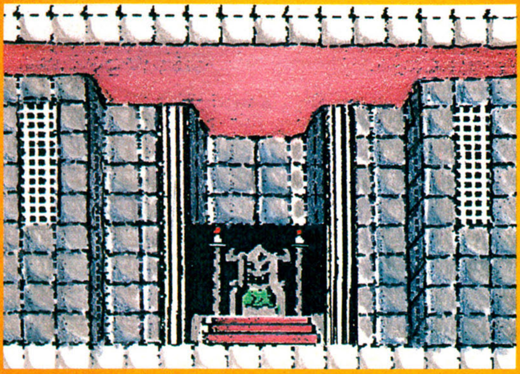
ここにはプリンセスが待っている。だけどこのステージは大魔王のワナなのだ。悲しげに消えていくプリンセス。ワナと知ってもクリアーしないと彼女は助からないのだ。



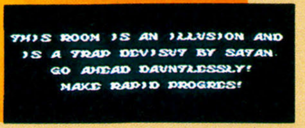
プリンセスだっ!!　だけど２人の間には大魔王がいるのだ。コイツを倒さないかぎり２人に幸せはこない。



大魔王の弱点は頭。ジャンプして10発撃ちこもう。倒した後って気分いいのだっ。



と、思ったらメッセージ！　今のはサタンのワナだったのだ。本番はこれからだぞ。



開発室潜入ルポで㊗新ゲームを大解

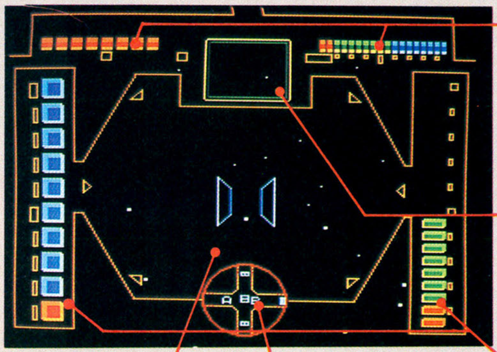
COSMO GENESIS

アスキーから8月に発売される超ウルトラ新作速報だ。星が流れる3次元宇宙でのシューティングゲーム。大宇宙はなんと100エリアっ!! コスモジェネシス号で敵戦艦を撃墜するのだ。コックピットのフロントビュアーにはメーター類が投映されている、という設定だから、メーターに敵艦が透けてみえて、かっこいいのだ。3次元空間での操縦になれるとエキサイトするぜ。

●アスキー　4,900円(予価) 8 月発売予定

これが基本画面だっ!

その1 コックピット



ワープゲージ

↑右は普通のスピードメーター。左がワープゲージだ。全100個のエリアを次々に制覇するのだ。

バックレーダー

↑いわゆるバックミラーだね。敵のいる以置はここに矢印でピッピッと表示してくれるよ。

エネルギー

↑左メーターの四角1個が右メーター一列ぶんのエネルギー。バリアの強弱もエネルギー量しだい。

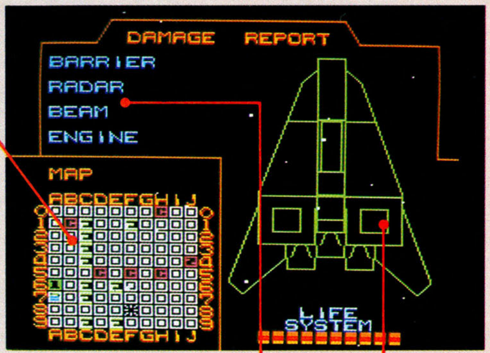
メイン画面

↑星が流れる3次元宇宙にオオーッと感動。コレがヘッドアップディスプレイと銀河だ。

コンパス

↑ワープするエリアの座標値を入力する。✜ボタンで操作できるからカンタンだね。

その2 インフォメーション画面



マップ

→緑エリアにワープすると敵艦がいる。目標の敵基地はZ、Cは中立国家だ。

ダメージレポート

↑バリア、レーダー、ビーム砲、エンジンが故障すると点滅します。

ダメージ状況

↑さらに故障部分も赤や青に点滅させてお知らせします。親切です。

悪いやつだぜっ!

悪いのその1



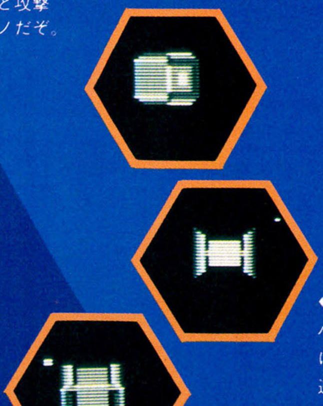
←敵の性格は型と色でわけてある。型が一緒でも、色が違うと攻撃パターンは別モノだぞ。

悪いのその3



→いっちゃん悪いのがコイツ。謎の円盤UFO風のなつかしい形で、くるりくるーりと回転し、大きな弾を連射するのだ。

悪いのその2

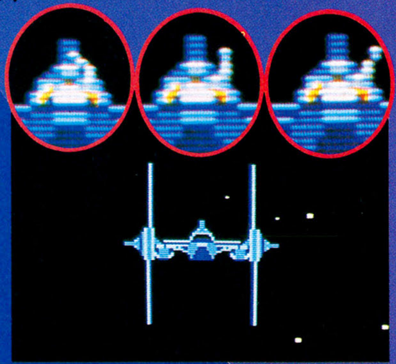


←その①と同じく単発の弾をパンパンと撃ってくる。後ろにまわるのが好きだったり、逃げ足が速かったりする。

超速報なので、敵キャラの名前はまだ未定の段階だ。とにかく動きの細かさに注目。30以上のパターンをもっている。

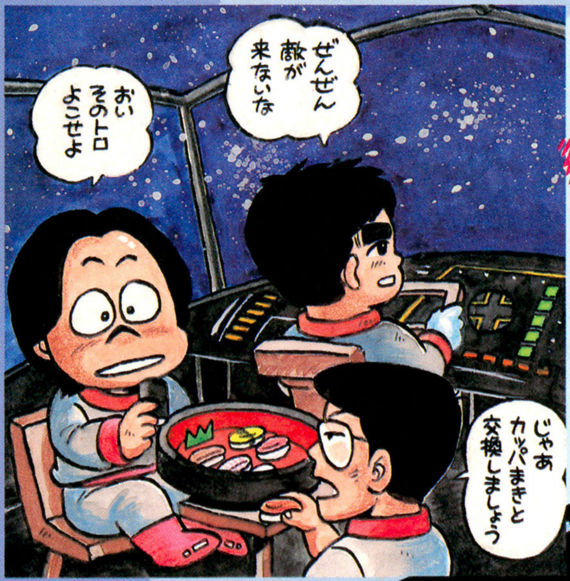
クリアーするには緻密な計算が必要だ!

手を振ってくれるなんてかわいいなっ



↑デモ画面をボーッと見てると、あ、アレ手を振る人が。その人はワタシ。コスモジェネシス号にのって手を振る自分が観れるのだ。頭上をヒラリと敵が飛ぶのもかわいいぞ。

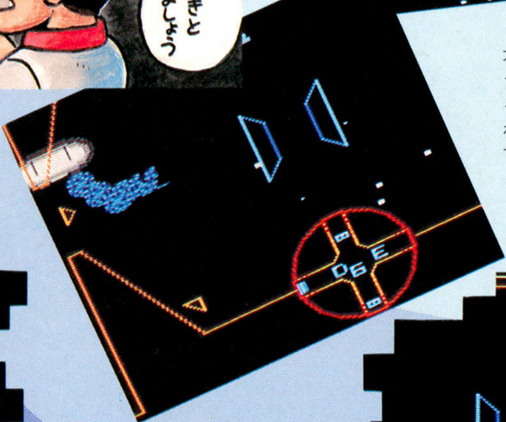
剖してしまったのだ、喜べっ!

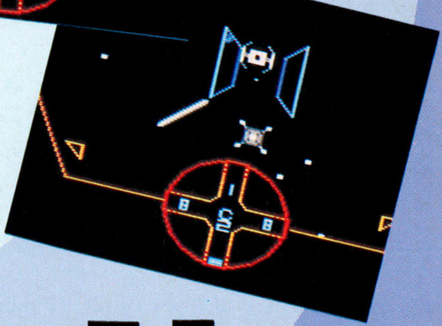


K.ARAI

戦闘シーン

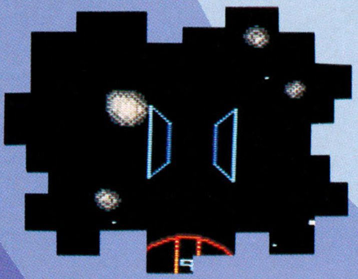






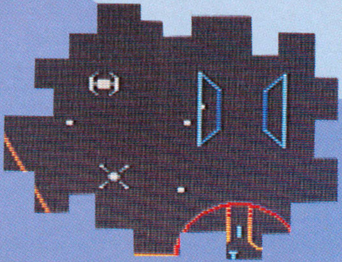
↑三次元空間では、上下左右の前後左右からドンドン攻撃されるわけだ。シップの操縦テクを磨いて必殺ワザを習得しないと、確実に狙いウチされる。迎撃はシップの左右から発射するビーム砲だ。でも敵の青いタマも自分の白いビーム砲も巨大なのね。

アステロイド



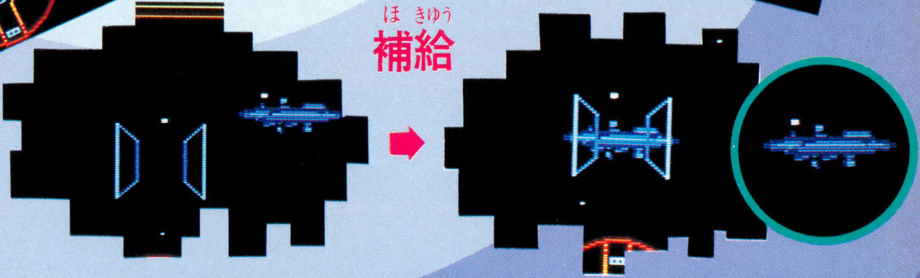
↑イン石が雨アラレと降ってくる危険なエリア。ここに隠れキャラが出るらしい!!

バリア



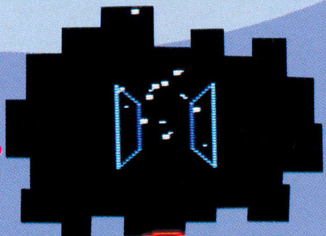
→バリアをはると画面はちょっと白っぽくなっちゃうけど、被弾しても大丈夫だ。

補給



↑戦争のキライな中立国基地に近づくと、ポーンと四角いエネルギーパックを投げてくれる。しっかと受ければ満タンだぞ。

ワープ



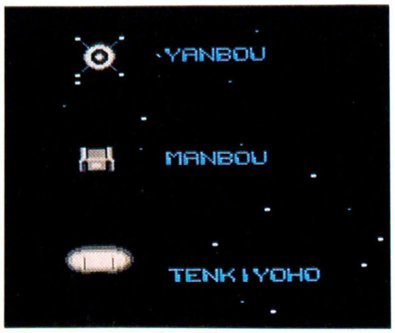
←ワープするときのお星さまが、美しいぜ! ブラックホールに近づいたり、負けがこんできたときは即ワープだ。

ドッキング



↑自分の基地にドッキングしているところ。まず横からビューンと近づき、下部にまわりこんで接岸する。機体の修理はココでしかできません。

開発中の極秘写真だっ!!



「うーん、SFマニア向けのゲームでしょうかね」と開発の人。パソコンゲームの初期に人気のあったスタートレックゲームをファミコン風にアレンジしたものだそうだ。開発用のネーミングが渋いセンスで良いね。

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST 立志編

アレフガルドを脅かす竜王！　美しかった山や野は、魔物がうろつき池は毒の沼に姿をかえ、人々は街の中でひっそり息をひそめているしかなくなった。なんとしても竜王を倒し、平和の光の玉をとりもどさなくてはならない！　それは君たちの役目だ。

●エニックス　5,500円　発売中

おおがんま、死んでしまうとはなにごとだ！

ったく！　ふざけてるよ。なにごとだ！って人のことをいうのは簡単だよ。自分はなんだ、座って待ってるだけのくせに偉そうにさ、フンッ！

僕は前号のドラゴンと戦ったとき、大きな傷を負い、薬もなく、命からがら逃げてきたのさ。そんなときゲヱセン上野が、

(上)「あっ！　DX7、忘れてきちゃった」

(鈴)「いいじゃん。また買えばさ。お金持ちのくせに」

(上)「そりゃ、『オホー○クに○ゆ』の印税でレーザーディスクのソフトをちょくちょく買ったり、MSXのミュージックソフトなんかも買ったりもするけどさ、車持ってないもん。金持ちとはいえないよ」

(鈴)「……」(あきれてものがいえなかったな、あのときは)

結局、いいくるめられてとりに帰ったら見事！　死んじゃったのであった。

そして今は鍵がなくって、困っているのである。

(鈴)「どうやらこの扉のむこうに、ローラ姫がいるみたいだね。鍵さえあれば……」

(上)「買いにいけばいいじゃん」

(鈴)「そうすっかな」

2人は鍵屋を探しにでかけた。そしてある町にたどりついたので、近くの人に話かけてみた。

(鈴)「あの、このへんに鍵屋はありませんかねぇ？」

(人)「知らん」

(鈴)「本当に？」

(人)「知らんけど……増えなら知ってる」

(上)「笛でしょ」

大ボケにはまいったが、笛のありかをきいたのでとりあえずいってみた。

(鈴)「このあたりを調べてみよう！」

(上)「ないなぁ？」

(鈴)「人のポケット調べてどうすんじゃい！地面、地面！」

(上)「あった。笛だ！」

(鈴)「なんに使うんだろ？」

結局わからないまま、鍵を求めて別の町へいってみた。すると入口のとこに大きな魔物がいるではないか！　2人は、恐る恐る近づいてみた。

ゴーレム「おっと、これ以上は通さんぞ！っていうぞ」

(上)「もういってるじゃん」

(ゴ)「そういうのをへらず口っていうんだ」

(鈴)「危なーい！」

(ゴ)「へへへっ！　こいつは人質だ。かえして欲しかったら人生ゲームをもってこい」

ゲヱセン上野はゴーレムの人質となってしまった。そしてそのひきかえに人生ゲー

アレフガルド全図！

これが君の冒険するアレフガルドだ！　まだいってないところをチェックしてみようぜ。



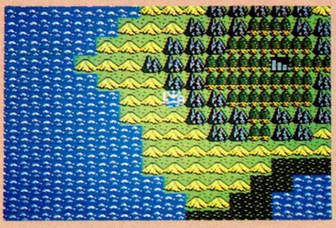
作者、ゆう坊の公認ヒントだ

ゲームスタート時の各パラメータの決定について教えます(HPとかMP)。するどい人は、自分と友だちのパラメータが、微妙にちがうことに気づいたはずです。あいつはHPが16なのにボクは15だとか、あいつはMPが6なのにボクは2だとか……。

これは、プレイヤーの名前によって決定されるのです。もらったパラメータが気に入らなければ、名前を変えるしかないのです。

ただ、スタート時のパラメータが高いからといって、喜んではダメ。最初高いと、あまり成長しないのです。低いパラメータの場合、成長がいちじるしいタイプと低いままのタイプがあります。これは運です。ただ高い方がスタート時はラクに戦えるかな。(作者、堀井雄二談)

お金と経験値を増やすには ここが一番だね!



前ページのマップでいうと右下のあたり。この岩山のまわりをぐるぐる回ってると、知らず知らずのうちにお金と経験値が増えるんだぜ! ある程度レベルがあがったら、ぜひやってみてくれ。念のために、キメラの翼を買っておいた方がいいと思う。死ぬとお金が半分になっちゃうからね。

ムをもってこいという! なんてヒレツな奴だ。僕のもってるのは旧バージョンだからめずらしいものなんだぜ! それをわたせというのか、じょうだんじゃない。

僕はしかたなくNEW人生ゲームを買いにいった。

(鈴)「NEW人生ゲームくださいなぁ」

店のおばちゃん「お兄ちゃんいい笛もってるね。どこで拾ったの?」

(鈴)「マイラの町の温泉の下。そんなにいいもんなんですかぁ」

(お)「その笛を吹くと、ゴーレムは眠ってしまうんじゃよ」

(鈴)「えっ!! ありがとよ、おばちゃん」

再び、ゴーレムのもとへ!

(ヨ)「人生ゲームは持ってきたかい? でないと、メルキドの町には入れてやんないぜ!」

(鈴)「ナロー! ゴールドマンのできそこないみたいなツラしやがってっ! こいつをきいてみろってんだ!」

ピロロピロピロピーのピ

(ヨ)「ZZZ……」

(鈴)「やった! おばちゃんのいう通りだ」

(上)「あぁ助かった。ありがとう、がんま! それにしてもへたな演奏だったな。気分悪くなっちゃったよ」

(鈴)「大きなおせわだっ!」

あのおばちゃんのおかげで助かったのでお礼をしなくっちゃね。そんなわけで、2人はさっきのおばちゃんのいる町へと戻ったのでした。

(鈴)「おばちゃん、ありがと」

(お)「いいんだよ」

(上)「ちょっとききたいんですが、鍵屋さん知りませんか?」

(お)「鍵ならうちでも扱ってるよ。1つ90円だけど、お兄さんたち二枚目だから48円でいいよ」

(鈴)「おばちゃん、ありがと」(こればっか)

鍵を手に入れた2人は、ローラ姫のもとへむかった。

(上)「扉だ。さあ、開けてみよう!」

ガチャ!

(鈴)「姫だっ!」

ローラ姫「がんまさん、ありがとう」

(上)「いえいえ、それほどでも」

(鈴)「オレだっつうの!」

(姫)「私をつれて帰ってくださいますか?」

(鈴)「いいえ」

(姫)「そんな、ひどーい」

(鈴)ジョークですよ。さあいきましょう!(うっ重いなぁ、イメージ崩れちゃった)

(上)「敵の本拠地も近いことだし、竜王退治にいこう!」

3人は竜王の住む島の手前まできた。

(鈴)「よし! にじのかけ橋だぁ!」

いよいよドラマは終局へ……。(つづく)

■実況:がんま鈴木 脇役:ゲエセン上野

スッゴク強い敵マニュアル

レベルがずいぶん上がったころだと思うんだけど、そうなると敵も強い奴と戦わなくっちゃね。いちおうマニュアルを作ってみたから、これからの参考にするといいよ。それにしても数が多いなぁ。



よろいのきし

呪文は、めったにきかない。相手もめったに使ってこないから攻撃するのがベストだね。



だいまどう

必ず呪文を使ってくる。まず最初にマホートンを使うべきだろう。攻撃はそれからだぜ。



リカント

ギラを使うことがある。だいたいの場合、攻撃がベスト。逃げるまでもない相手だ。



しりょうのきし

たまにラリホーを使う。心配ならばマホトーンを使うのがベスト。逃げは禁物だぜ。



ドロル

たまに呪文を使う。HPが少なくなければ、攻撃で十分倒せる相手だ。



しにがみのきし

ラリホーを多く使ってくる。まずは、マホトーンで封じ込めたほうが無難だね。



キースドラゴン

炎をはく。特に経験値が欲しくないのなら、逃げるのがベストだ。逃げるのが勝ちさ。



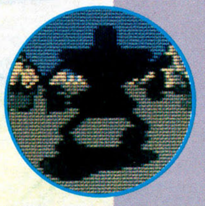
てつのさそり

呪文は使ってこない。受けるダメージも少ないので、地道に攻撃し続けるのがベスト。



キラーリカント

リカントの親分だ。呪文を使ってくるから、マホトーンの呪文をかけるのが有効だろう。



かげのきし

呪文は使ってこない。しかしめったに逃がしてくれないので、攻撃し続けていよう!



あくまのきし

ほぼすべての呪文を使う。逃がしてもくれない。残された道は、攻撃あるのみだ。



ダースドラゴン

炎をはき、ラリホーを使う。むちゃな戦いはさけたほうがいいだろう。逃げの一手だ!



ヘルゴースト

たまにギラを使い、ダメージを受けるとホイミも使ってくる。攻撃がベストであろう。



ドロルメイジ

ギラを使ってくる。ダメージはさほど受けないが、相手のHPは多いので注意しよう。



ストーンマン

特に呪文は使ってこないから、戦う、戦う、危なくなったら薬を使う。このパターンだね。

→マップが待ってるぜっ!!

特別付録 ドラゴンクエスト 感激のマップ&アイ

手に入るアイテム
大陽の石！

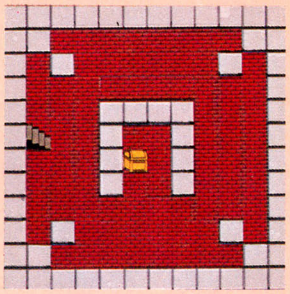
まずは町めぐり——

ラダトーム城



➡ゲームのスタート地点であり、セーブをするのも、タダでマジックポイントを回復してもらえるのもココ。王様のお城は重要なところだ。しかも地下室があるなんて、気付いてない人もいるんじゃない⁉

ああっ ここに地下室がある！



お買物情報

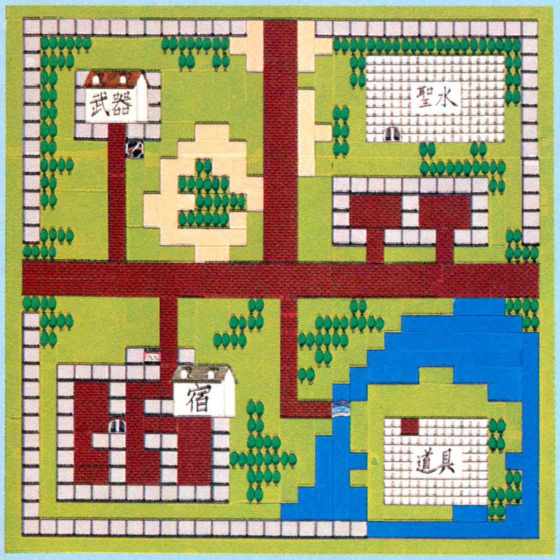
鍵（85）

お買物情報

こんぼう(60)	鉄の盾(800)
銅の剣(180)	薬草(24)
鉄のオノ(560)	たいまつ(8)
皮の服(70)	竜のウロコ(20)
くさりかたびら(300)	宿代(25)
鉄のヨロイ(1000)	

ラダトームの町

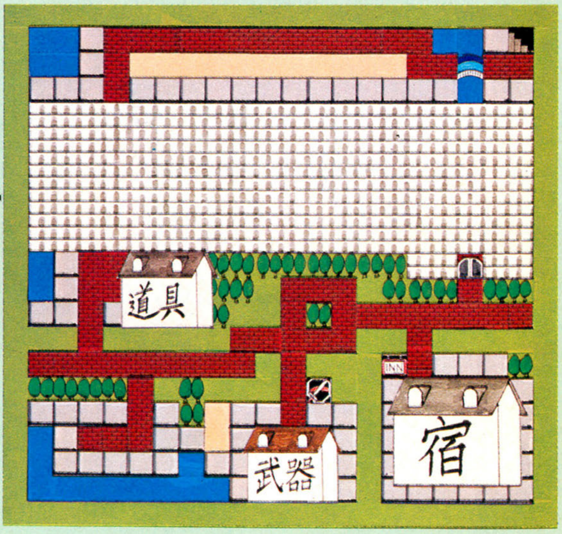
⬇お城のすぐ右にある町では、安い武器や道具が買える。敵が近づかなくなる〝聖水〟を買うには、右上のとびらを開ける鍵が必要。

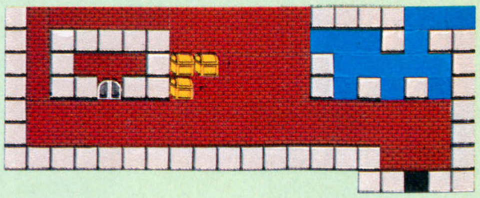


お買物情報

竹ざお（10）
こんぼう（60）
銅の剣（180）
布の服（20）
皮の服（70）
皮の盾（90）
薬草（24）
たいまつ（8）
竜のウロコ（20）
聖水（38）
宿代（6）

昔語りの町ガライ





⬆重要地点だ。右はじのとびらをあけて、屋根の下をのぞいてみたところが、下段のマップ。3つの宝箱はゴールド入り。右上の階段をおりていくと、広大なダンジョンなのだぞッ！

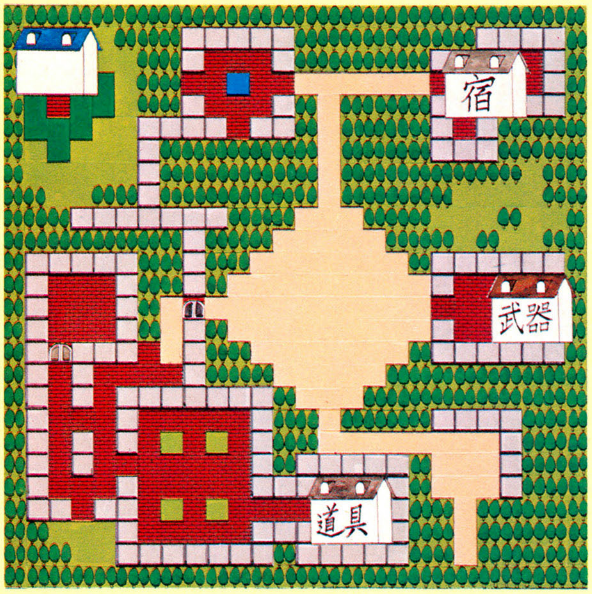
テム全公開

作者、ゆう坊公認！　本当に、あますところなく、はじめてぜんぶを公開してしまったぞ。ドラゴンクエストプレイヤーはコレないと迷うアル！　超トラの巻だ。ただし"銀のたてごと"、"ロトのよろい"、"ロトのしるし"の3アイテムと、ローラ姫のいる場所は、自分でプレイして探し出してね。

マイラの村

手に入るアイテム
妖精の笛

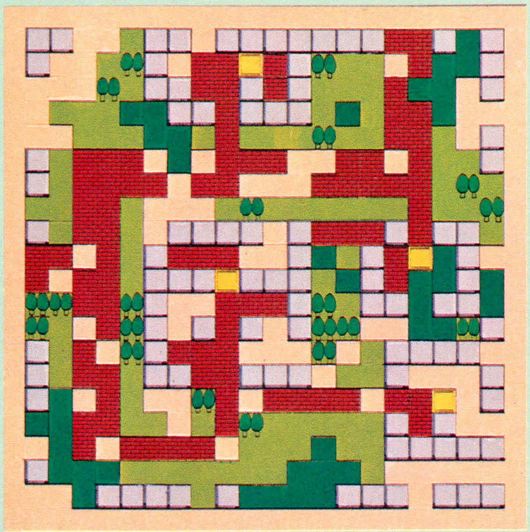
↓キメラのつばさを使うと、一瞬でラダトーム城に帰ることができるぞ。竜のウロコは防御力ＵＰ。妖精の笛は温泉の４歩下だよ。



お買物情報

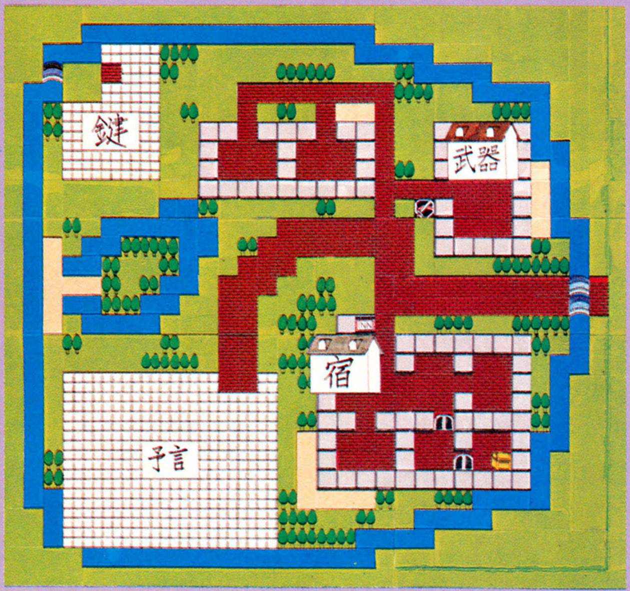
- 銅の剣(１８０)
- 鉄のオノ(５６０)
- 鉄のヨロイ(１０００)
- 鋼鉄のヨロイ(３０００)
- 皮の盾(９０)
- 薬草(２４)
- たいまつ(８)
- 竜のウロコ(２０)
- キメラのつばさ(７０)
- 宿代(２０)

ドムドーラ



↑とってもコワイ廃墟だ。お店も宿もなにもない。強い敵がゾロゾロといるぞ。でも重要なモノが隠されているのだ。

リムルダール



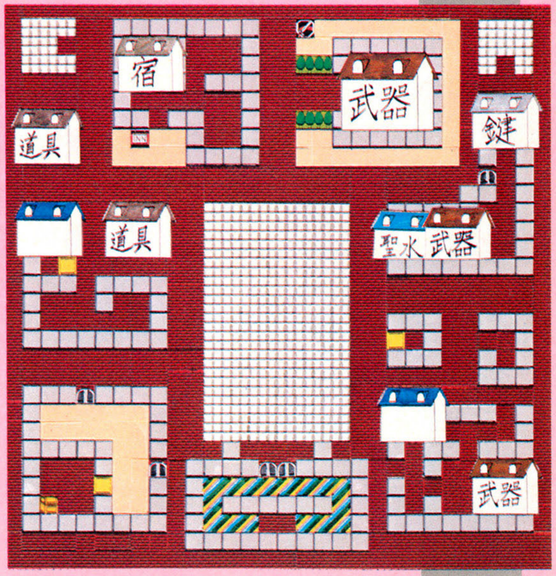
←ラダトーム城をはなれると、宿代がとても高くなってしまう。このまわりには強くて、お金をたくさん持っている敵が次々に出てくるからいいけどね。ただし、薬草を売っていないのに注意。どんなときにも薬草は必需品なのだ。マジックポイントは大切だもんね。

お買物情報

銅の剣(180)	鋼鉄のヨロイ(3000)
鉄のオノ(560)	魔法のヨロイ(7700)
鋼鉄の剣(1500)	鍵(53)
鉄のヨロイ(1000)	宿代(55)

メルキド

↓たぶんここが一番最後に行ける町だろう。長老と話すと、ロトの○○○のある位置をおしえてくれる。炎の剣と水鏡の盾(14,800ゴールドだから通称ファミコン)は竜王の城へのりこむのに、絶対必要な武器だぞ。



お買物情報

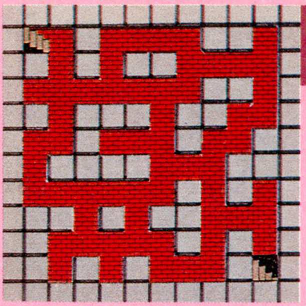
竹ざお(10)	鉄の盾(800)
こんぼう(60)	水鏡の盾(14800)
銅の剣(180)	薬草(24)
鉄のオノ(560)	たいまつ(8)
鋼鉄の剣(1500)	竜のウロコ(20)
炎の剣(9800)	キメラのつばさ(70)
皮の服(70)	聖水(38)
くさりかたびら(300)	鍵(98)
鋼鉄のヨロイ(3000)	宿代(100)
魔法のヨロイ(7700)	

そして、ダンジョンだ！

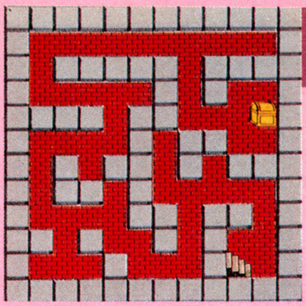
ロトの洞くつ

→たぶんはじめて入るダンジョンがここ。ラダトーム城の左上にある、砂漠のまんなかのアレだ。だけど肩すかしだもんね。ここには敵はおりまへん、一匹も。長居するのはたいまつのムダ、お金のムダ。宝箱をパッとあけたら、さっと帰ろう。

B1

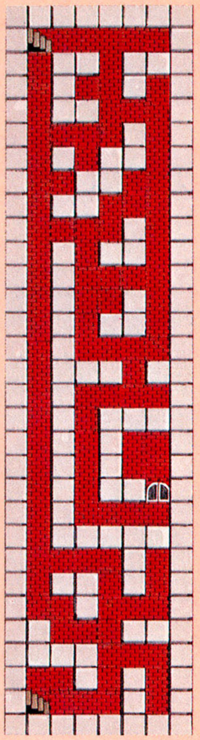


B2



沼地の洞くつ

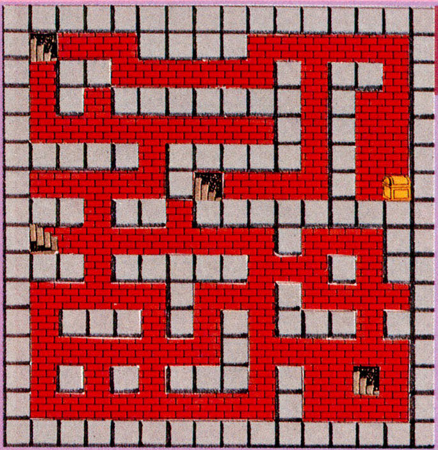
→ラダトーム城のある大陸と、竜王の城へ渡る橋を作れる大陸とをつなぐ地下道路だ。といってもじつは、じつは、ものすごい重要なトコロだったりします。でも書けないぜ。



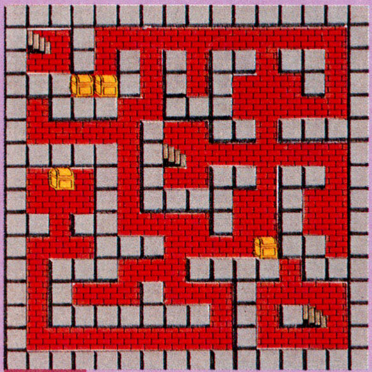
岩山の洞くつ

←→ごめんね、ここにも手に入るアイテムがありました。戦士の指輪（15ゴールドで売れる）と死の首飾り（役立たず）など。あんまり重要じゃないけど。

B1



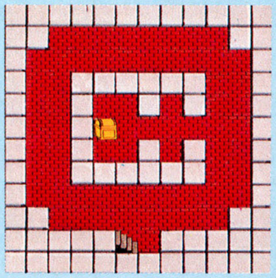
B2



2つの謎のほこら

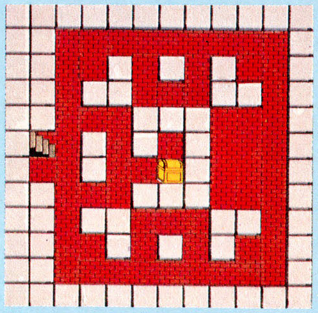
雨のほこら

→ガライの墓のあたりでみつけたアイテムを持っていくと、魔法使いが雨雲のつえとかえてくれるんだよーん。



手に入るアイテム
雨雲のつえ

聖なるほこら

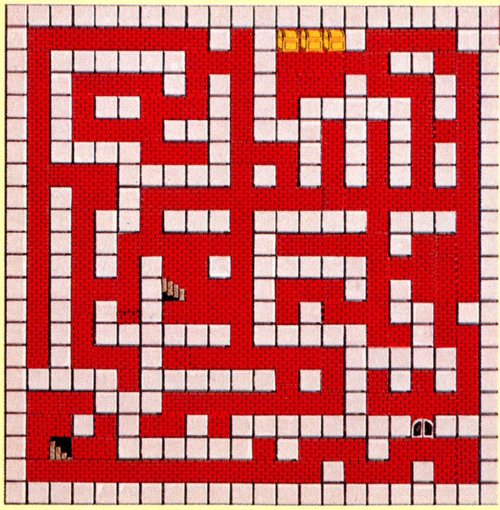


↑太陽の石と雨雲のつえをもっていくと、にじのしずくをくれる。これで竜王の城のある島へ橋をかけられるぞ。

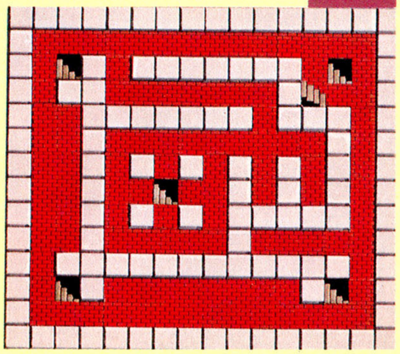
手に入るアイテム
にじのしずく

ガライの墓

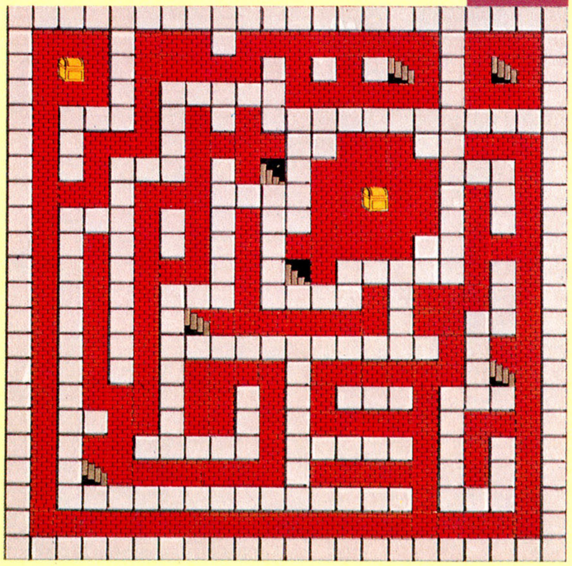
B1



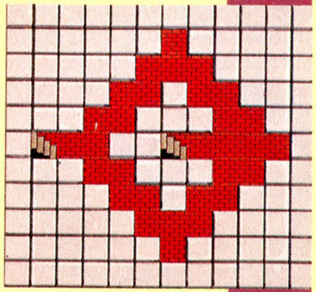
B2



B3



B4



↑ガライの町の右上階段をおりるとココ。地下3階の宝箱はだいじだぞ。4階へいったんおりてから、3階へあがる。2階↓3階は迷いやすい。左下の階段をおりましょうね。

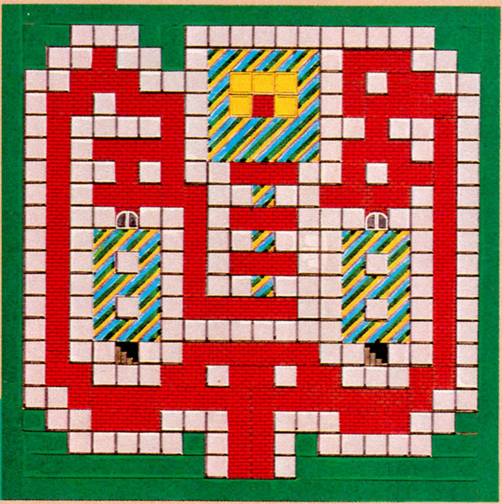
手に入るアイテム
のろいのベルト

ガライの町の下にあるのだッ！

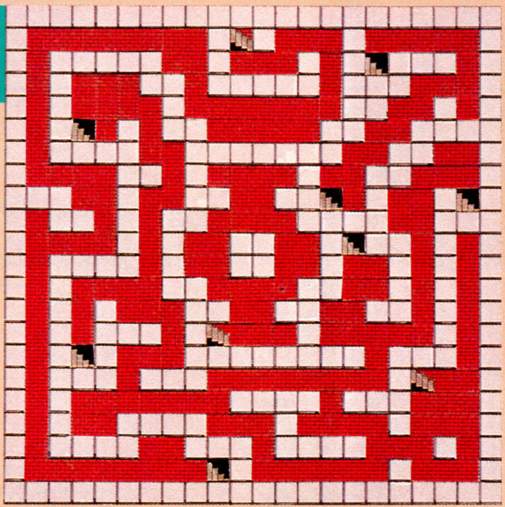
最終目標 1 ドラゴンがねむる 竜王の城

地下6層＋1をいっきょに公開！

1F

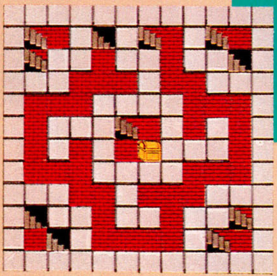


B1

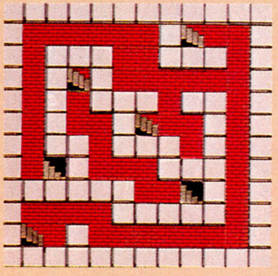


B2

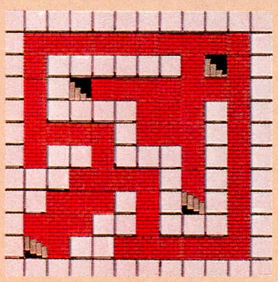
手に入るアイテム
ロトの剣



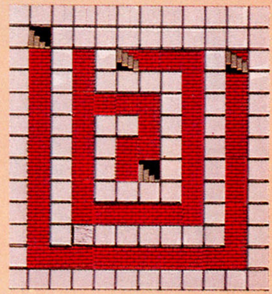
B3



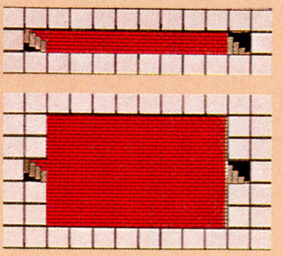
B4



B5

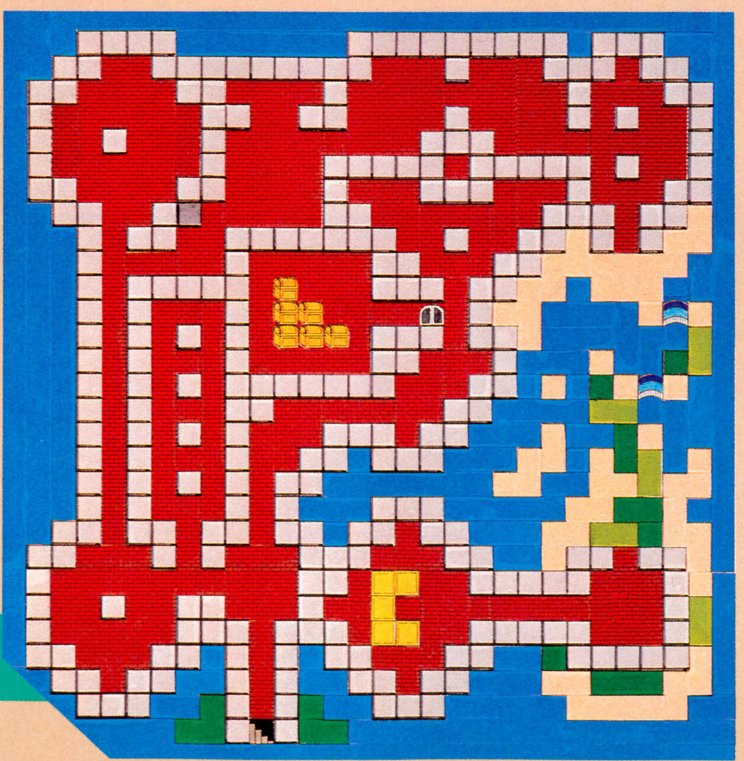


B6



B7

手に入るアイテム
のろいのベルト

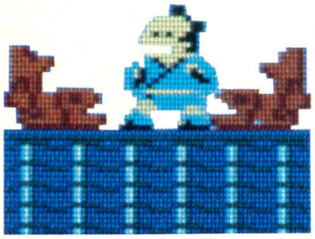




←↑ついにきた、竜王の城だぜ！　竜王は6層のダンジョンのそのまた下にいるのだ。出てくる敵からずっと逃げていれば、レベル12くらいで竜王に会えることは会えるらしい。勝つためにはマジックポイントが最低100以上いるのだそーだ。竜王に会うまで、マジックポイントはあまり使えない。レミーラなんか使わなくても大丈夫なように、修業するのだ。2階の〝ロトの剣〟をとるには、4階からあがっていくしかない。この剣は持ってなくちゃダメだぞ。1階の隠し階段は中央の奥だ。

東海道五十三次

●サン電子　4,900円　7月4日発売予定



創刊号で紹介した『東海道五十三次』。なんと今回は、1〜6面までのマップを大公開することにした。このゲームは、各所に散らばっているアイテムや出現する敵キャラの位置を知らないと、ぜったいに先へは進めないようになっているので、バッチリ予習ができるぜ！　さあ、ゲームスタート。

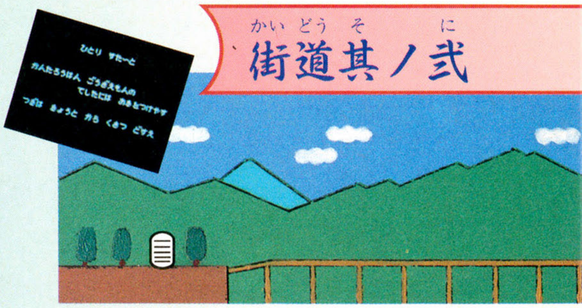
その弐　絵地図

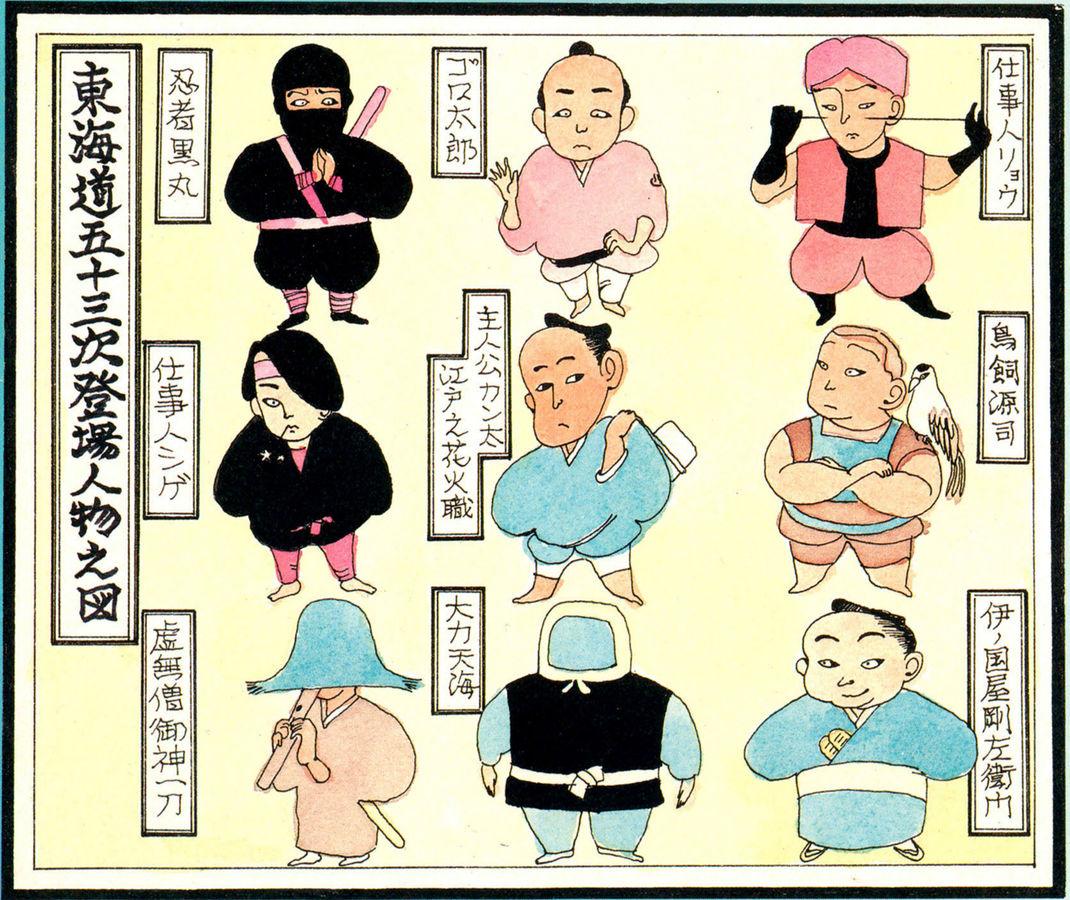
街道其ノ壱



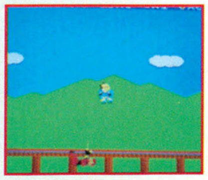
	小判	刀	手形	お札	1up	おにぎり
一面	3	1	1	1	0	0
二面	4	1	0	1	0	1
三面	2	0	1	1	1	0
四面	1	0	1	2	0	1
五面	1	0	0	2	0	1
六面	4	0	0	2	1	2

街道其ノ弐

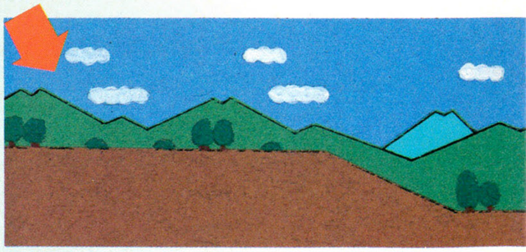




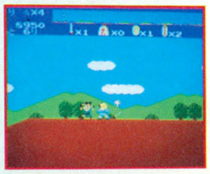
下方ノ仕事八悪



橋の下からつついてるけど、ジャンプしながら橋を渡れば、上に飛び出してくるぜ。仕事人といっても弱いな。



それなりの幸福



汗と涙の結晶、血のにじむような思いで集めたアイテムもこんなに簡単に取られちゃう。それでも千点はいいな。

「すいませんフッ君」の俺はゲーマーだ！



こんばんは。私がすいませんフッ君です。「すいません」がログセで、つい「すいません」って言っちゃうからこんな名前がついちゃいました。すいません。さて、今回紹介した『五十三次』なんですけど、このゲームはそーと一難しいです。どのくらい難しいかというと、よくゲームセンターで敵にやられるとレバーをぶったたく人がいるでしょ。このゲームでそんなことしてたら、ハッキリ言ってファミコンがバラバラになっちゃいます。そのくらい難しいです。

でもね。難しいからといってつまんないかというと、そんなことはありません。やられるとスッゴク頭にきちゃうけど、ついついもう1回やっちゃうんですよね、このゲーム。

大公開

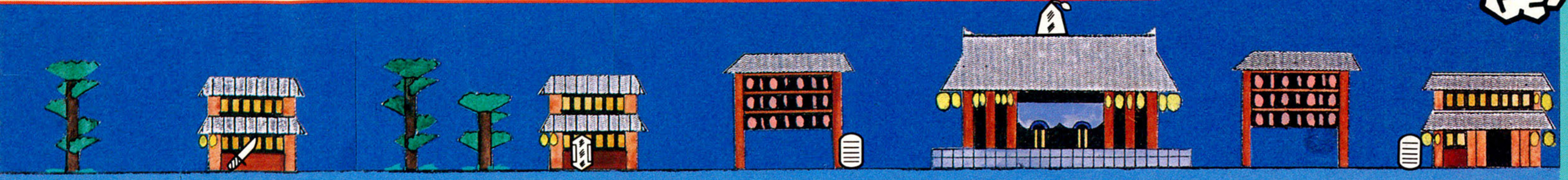
さっそくマップの説明といこう。各アイテムの出現位置を右のようなマークでしめしておいた。また敵キャラの登場位置は、知っておかないと必ずやられるので、攻略法も含めバッチリ紹介しておいたから、参考にしてくれ。

注意記号　見方説明ノ巻

小判	手形	おにぎり	犬
刀	お札	1UP	岩

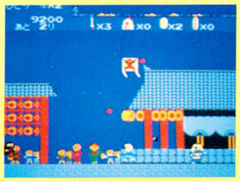
京都城下　全五里

まずは1面だ。外は夜明け前とみえてまだまっくらだぜ。最初の面だけあってとてもカンタンなので、アイテムはすべて取るようにしよう。



特別指南
雲上歩行ハ札ト関係有

くものうえにのるには札をあつめるのだ





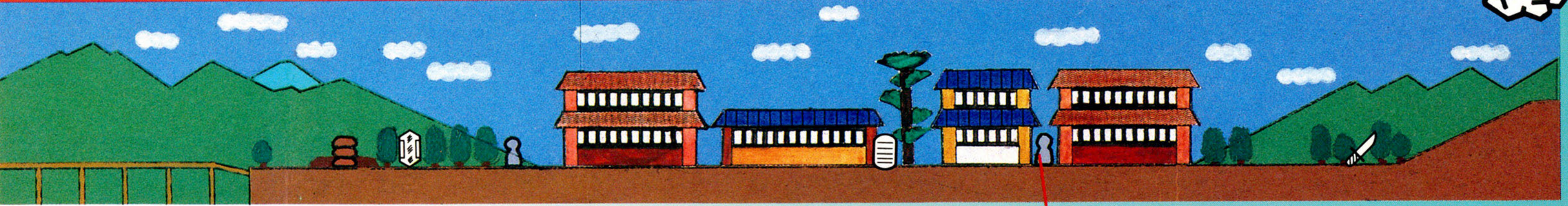
この特別指南では、ゲームをするうえでの基本的な必勝法を伝授してしまうのだ。まずは「下駄」。これはお札を3枚集めると、上からストンと落ちてきて、これを取ると雲の上を歩けるようになるというもの。よーく考えて使おう。





大津──→草津　全拾壱里

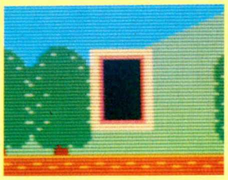
2面は1面の倍の長さ。かなりの長旅となるぞ。敵の数はまだ少ないけど、この面から本格的なアイテムの登場となるので気合いを入れていこう。



特別指南
裏街道デ空間移動

うらかいどう　ワープするのだ

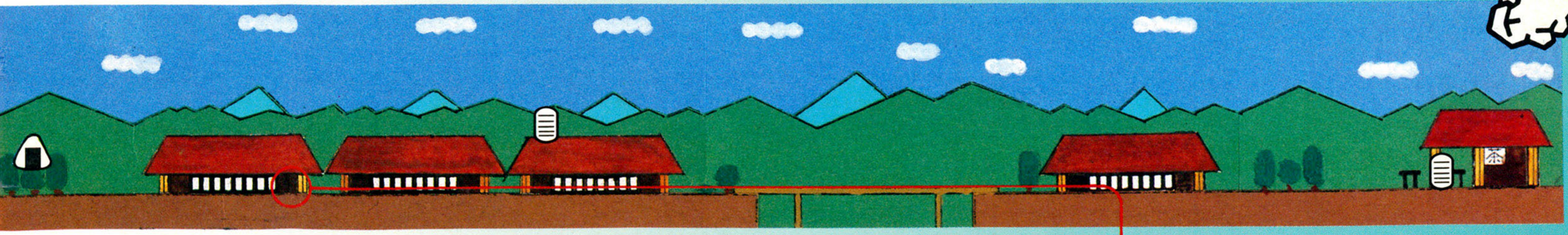
次の指南は「裏街道」だ。つまり、この街道に入り通ることによって先の面へとワープしてしまうというもの。さて方法だが、小判を10枚集めて少し歩いてみよう。ホラ写真のような入り口があらわれるだろう。そこに入ればいいんだ。「裏街道」は3面先と7面へ出る2種類。小判はまめに集めるようにしよう。



点が取りほうだいの地蔵さん

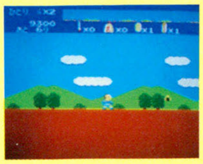


得点にこだわる人は注目の点取り地蔵。数秒の間、玉を当てた分だけ点が取れるのだ。6面までだともう1ヵ所、6面の最後にある地蔵がこの点取り地蔵。

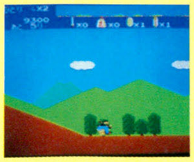


特別指南
地獄車ノ術

おむすびが出る



ほーら無敵だ！



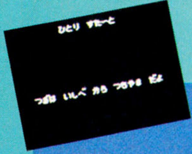
ここでは、あの一撃必殺技「地獄車の術」を伝授しよう。まずこの技は花火を決まった場所で爆発させなければならない。爆発にまぎれ落ちてきた「おむすび」を取れば、この技は完成。転がっている間は操作がきかないので注意しよう。

剛左衛門登場ス



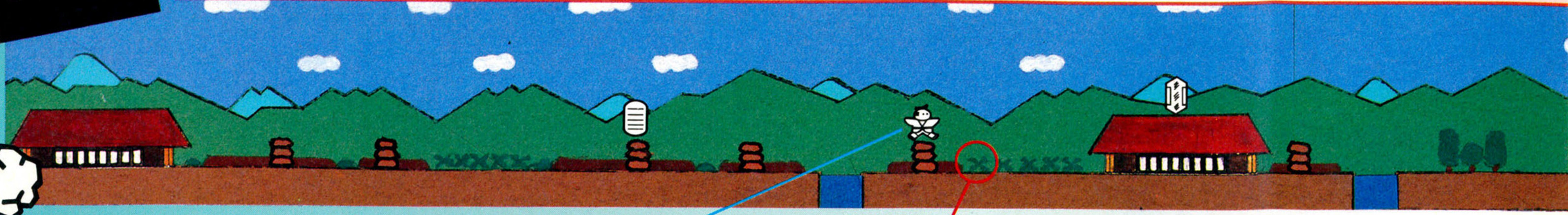
おっと、いきなり出てきて鉄砲を撃つぞ。場所を覚え待ち伏せして2発当てよう。逃げるとすればジャンプするしかない！　タマに当たらなければ、まもなく剛左衛門は引きさがっていく。





街道其ノ参　石部──→土山　金伍里

大して難しい面ではないから、アイテムは全部取れるだろう。敵もこれといって強いヤツ



特別指南

1UP 一人増ノ方法

1発目でみょうな音が?



2発目でほーら出たゾ!!



さてつぎは、ゲームにはよくあるパターンだけれども、やはり重要な1UPだ。まずここで花火を1発当てると音がするだろう。もう1発当てれば、小さな自分が出るので、これを取ればよかろうて。

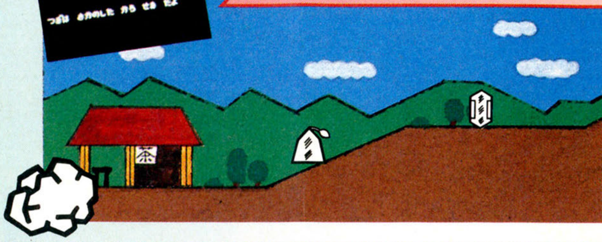
とめ女出現ス



気を付けろ！　小判を4枚持ってないと、とめられちゃうぜ。ここは逃げることもできる。



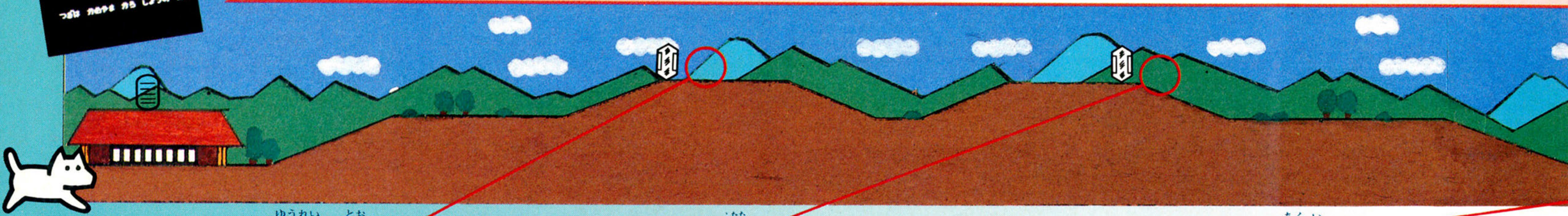
街道其ノ四





街道其ノ伍　亀山──→庄野　金伍里

さてと、この街道はそんなに難しくないから、まあ一休みってとこだね。この面はあまりア



幽霊ガ通ル



みんな「お札」はちゃんと持ってる? 持ってない人は直前で出るから取っておこう。ここは逃げるのもいいね。

剛左衛門再ビ



坂を下ってる時に突然現れるので、花火を投げながら歩くといいよ。頭を越えてジャンプすれば簡単に逃げられる。

仕事人ノ悪意

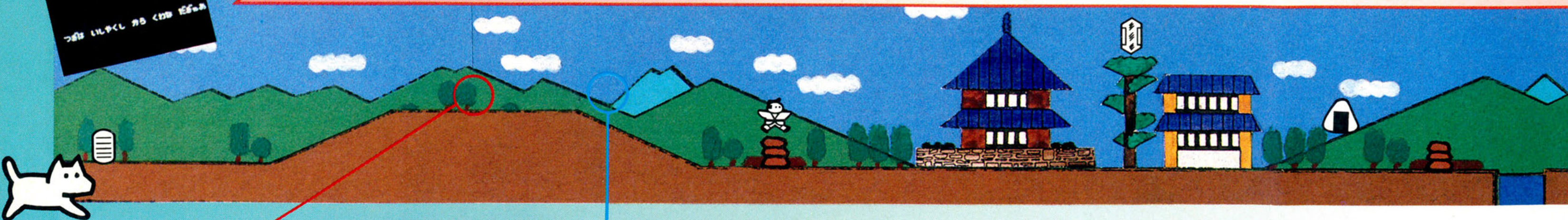


ここでの仕事人は、川をジャンプで渡るとき、一緒に花火を投げればばっちりのはず。川に落ちたら意味がない。



街道其ノ六　石楽寺──→桑名　金拾壱里

とうとう、宿敵天海が出てくるぞ。こいつは何と言っても強いぜ！　このあたりから「五



突然ノ剛左衛門



今度の剛左衛門は、ちょっとずつ坂を登りながら花火を当てるのがいいよ。こうすると弾にはあたらないわけ。

特別指南

天海ノ討伐法

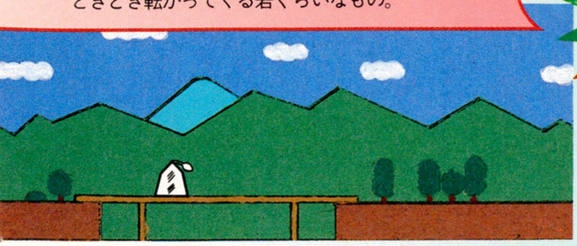
えー、この特別指南も、いよいよ大詰め。宿敵天海の倒し方だ。やってみればわかるとおもうけどなみの方法では逃げることも、倒すこともできない。まず図のように坂の上で天海が出てくるのを待とう。ここにいれば天海の呪文も安心というわけだ。やがて、天海もカン太郎を倒すべく坂の上へとのぼってくるだろう？　天海が目の前に来た瞬間、ジャンプして飛び越し、カン太郎を坂の下へともっていければ後はカンタン。逃げるならばそれもよし、倒すならば足元に花火を投げれば、どうだいやっつけられるだろ……。　特別指南も、この立場逆転頭上飛起花火発射ノ術をマスターすればとりあえず免許皆伝。







はいない。まあ、しいて注意するとすれば、ときどき転がってくる岩ぐらいなもの。





特別指南
一刀ノ倒シ方

ふつうは玉がつうじないが

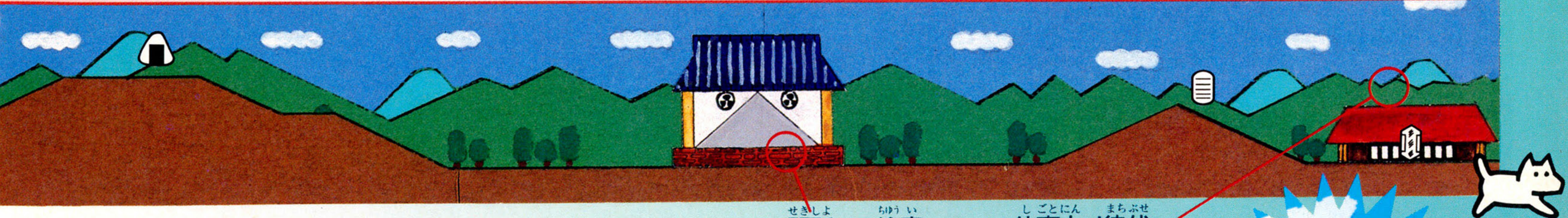


ほーらたおせる

なんてことだ。一刀が倒せないだと？　ウツケものめが。見てのとおり、一刀は傘に花火を当ててもダメなんだ。遠くから足元をめがけて花火を投げるか、近くに寄って、しゃがんでから、花火を仕掛けるようにするしかない！

坂下──→関　全伍里

ゲームを始めてからの第一関門である。関所では困るし、仕事人リュウは強いし。でも、くじけずアイテムを取ってきたキミたちなら大丈夫！　さあ頑張って行こう。江戸をめざして。



関所ユエ注意



「手形」は持っている？　持ってないと小判6枚も取られちゃうよ。小判もなかったら捕まって動けなくなるぜ！

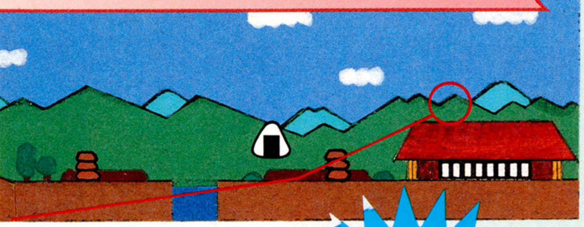
仕事人ノ待伏



仕事人も、こういう場所に出てくると、とっても簡単だ。坂を下り終わったらジャンプして花火を投げよう。



イテムなどが出ないので、さっさとクリアーしようぜ。まだまだ先は長いのだ！





屋根ノ仕事人



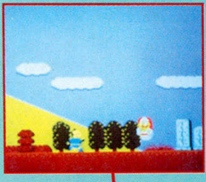
ここも今までと同じ。川をジャンプしたとき、花火も投げちゃえばいいわけ。すごく手軽でおおワンダフル。

悪徳商人ノ剛



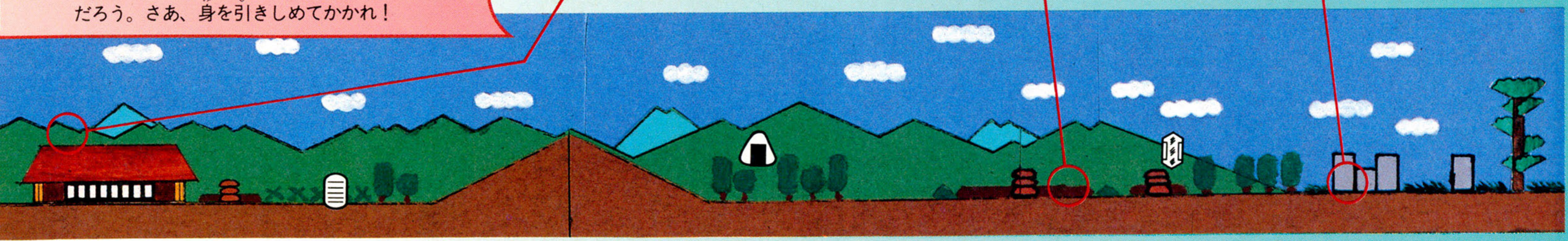
やっぱり剛左衛門は場所を覚えて出合いがしらをたたくしかないだろう。弾が飛んできたら、塚の上に乗れ！

幽霊ガ出ルゾ



ここで、幽霊につかまるとゴロ太郎にしてやられるから、お札はちゃんと持っておこう！　逃げることもできるよ。

十三次」の恐しさが身にしみて分かってくるだろう。さあ、身を引きしめてかかれ！

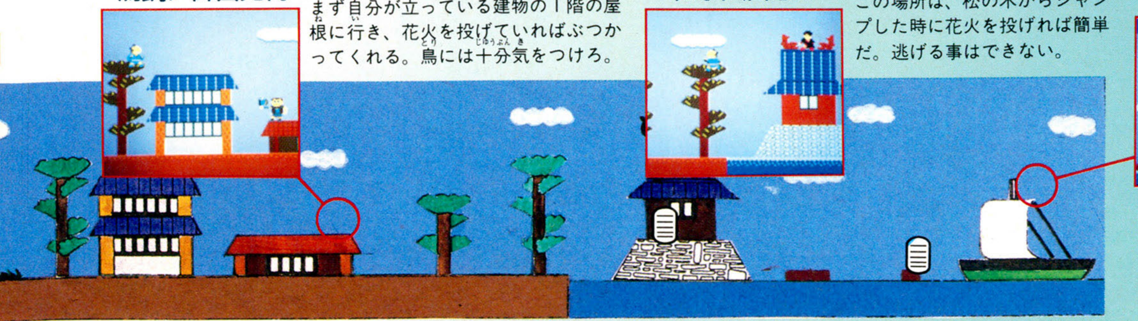


鳥飼ノ御目見得

まず自分が立っている建物の1階の屋根に行き、花火を投げていればぶつかってくれる。鳥には十分気をつけろ。

仕事人否感ジ

この場所は、松の木からジャンプした時に花火を投げれば簡単だ。逃げる事はできない。



源司夕俺ノ事



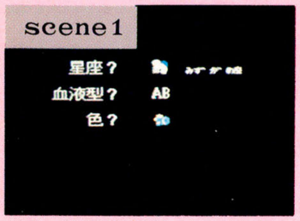
帆掛け船の前の小さな浮き島へ飛び移るとき、花火を投げれば百発百中。でも鳥が飛んできたらもどるしかない



ワルキューレの冒険
時の鍵伝説

●(株) ナムコ　8月上旬発売予定 3,900円

続々と発表されるナムコの新作。なかでも注目は、なんたってこの『ワルキューレの冒険』なのだ。かの名作『ドルアーガの塔』の流れをくむファミコンオリジナルの本格派ロールプレイングゲーム。しかも舞台は地上へも広がり、あわせて400画面を越すっていうからスゴイでしょ。しかもお値段3,900円。はっきりいって期待していいゼ!!


scene1

星座と血液型および好きな色を選択することにより、キャラの性格(体力と知力)が決定される。


scene2

ゲームスタート!!　と同時に平原のド真ン中に放り出される。最初は短剣しか与えられない。


scene3

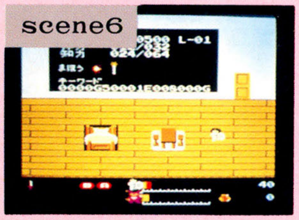
平原をさまよっていると、いつの間にか怪物たちに周りを囲まれた。おやっ、船が見えるゾ!?


scene4

命カラガラ逃げた先には、時空を超える鳥居が(?)服の色が変わったけど気にすんなよな。


scene5

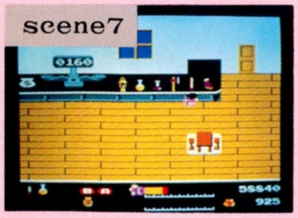
時空を駆け、新たなる大地に到着。そこには木々に囲まれた安息の家があった。急いでなかへ。


scene6

右の家にはベッドがあった。ベッドに入って適当なお金を払うと、体力を回復させてくれる。

天空駆ける女戦士の伝説

無限の生命を求めるがゆえ、ある夜ひとりの男が神のいましめを破り、禁断の"時の鍵"をはずしてしまった。と突然、針がくるくると逆流し始め、時の狭間に追いやられた悪の化身ゾウナがよみがえり、やがて大地には魔物があふれた。見かねた神は、わが愛娘ワルキューレを下界によこすことにより、事態の収拾をはかろうとしたが……。


scene7

左の家は商店。欲しい商品の前に立つと、てんびんに金額が表示される。売ることもできるよ。


scene8

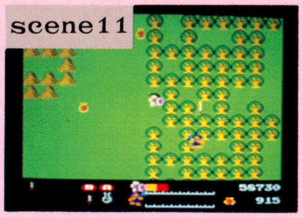
またもやあのハサミの怪物に遭遇。どうやら船着き場を守ってるようだ。うっ、火の玉だぁ!!


scene9

かろうじて怪物を倒し、いざ出帆。おやっ、あんなところに宝の箱のようなものが見えるゾ。


scene10

船着き場以外の場所からは上陸できない。宝をあきらめ、さらに北上。やっと上陸地点を発見。


scene11

魔法(透視術)を使うと、隠されていた宝も浮きだすことができる。おっ、森のなかに長剣が。


scene12

誤って砂漠に迷いこんでしまった。照りつける太陽が体力を奪う。おまけに怪物も出現した。


scene13

砂漠のすみに奇妙なピラミッドがポツン。扉に近づくと、頂点に不気味な影が出現したゾ。


scene14

再び森を散策。山岳地帯の中央には、井戸のようなものが見える。はて、中はどうなってる!?

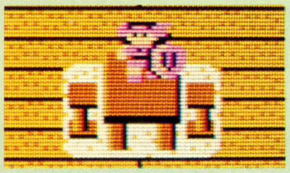

scene15

井戸の中には広大な地下迷宮が存在していた。各所に意味ありげな目印が立っているのだが!?


scene16

さんざん迷ったあげくに見つけた地上へのはしご。しかしそこには恐ろしい怪物が。ギャッ!!

たまにはヒロインもお行儀が悪い



扉の向こうは敵がいっぱい。緊張の糸が張りつめた時間がひたすら続く。だから安息の家についたときは、開放感にひたるあまり、ヒロインもたまには……。

女戦士を守る魔術の数々

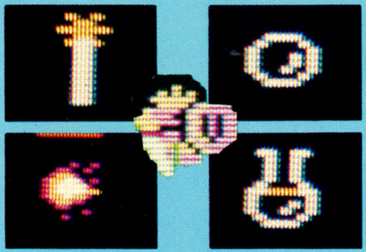
知力に比例して使える魔法の数も増える。この他にも"星笛"、"いなづま"などの術があるのだ。

傷ついたキャラの体力を回復させる。もっとも初歩的な術だ。

普段は隠されていて見えないアイテム類を浮かびあがらせる。

薬の術

透視術



火の玉

ガラスの術

手の先から火の玉を出し、敵にぶっつける。遠くにいる敵に有効。

からだをガラスのように透明にする。敵からは見えなくなるゾ!!

充実した脇役陣



→悪霊にとりつかれた砂漠の怪物。悪霊を取り払ってやれば……。

↓空飛ぶサルの怪物。上空から獲物を捜し、突如襲いかかってくる。



↓ばか力の原始人。なかには石を投げてくるものもいる。要注意。

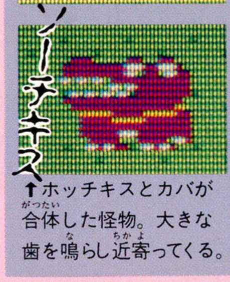


↓地下迷宮に潜む正体不明の怪人。地下の怪物は地上より強力だゾ。





↑ピョンピョン跳ね回る悪魔。攻撃力は弱いが毒ヤリを持っている。



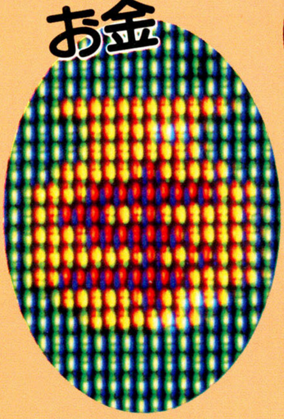
↑ホッチキスとカバが合体した怪物。大きな歯を鳴らし近寄ってくる。



←はさみの怪物。宝の船や橋を守る。火の玉を吐き出すので要注意。

アイテム集めが時空突破の鍵

さまざまな力でキャラの身を守るアイテム類。お金さえあれば商店で買えるってなもんじゃない。大切にしよう。



地獄のさたもなんとやら。なにかと役に立つ。怪物を倒すと手に入る。



暗い地下迷宮の中を歩くのに絶対に必要だ。



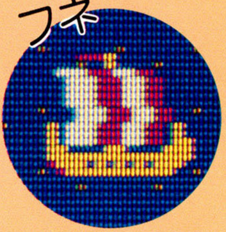
初期段階にキャラに与えられる唯一の武器。



宝箱や迷宮内の扉を開ける時に必要になる。



身につけたものの防御力を高めるのだ。



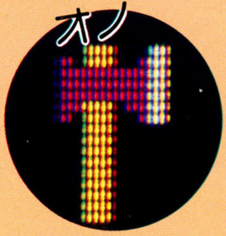
海を渡るのに必要。シーザスが守っている。



砂漠のすさまじい日照りからキャラを守る。



キャラの攻撃力を大幅にアップするゾ。



長剣ほど攻撃力はないが、木を切るのに必要。



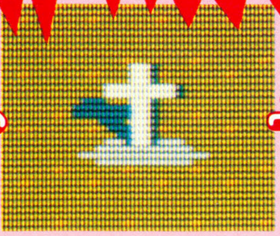
体内に入りこんだ毒素を中和する。



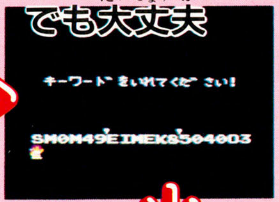
敵の攻撃により失われた体力を回復させる。

That's LAST SCENE!?









ワルキューレの冒険は



さらにつづく

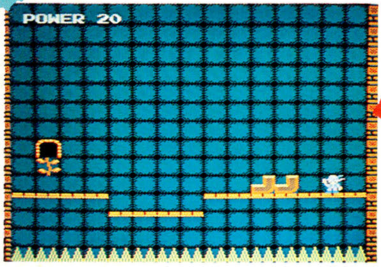
創刊号で予告いたしました『スターソルジャー』のマップ公開は、編集上の都合により、3号以降で掲載されることになりました。ファミ通愛読者の皆さま、ご了承ください。

BABEL

●(株)ナムコ　7月中旬発売予定　3,900円　バベルの塔

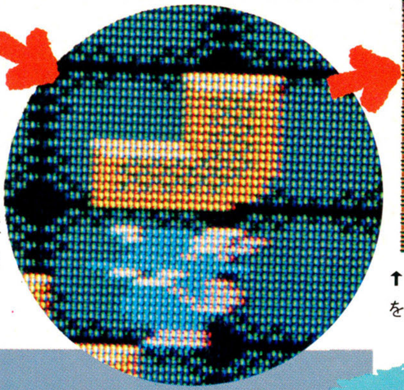
ナムコ初のパズル&アクションゲームだ。考古学者インディーは古代から伝わるバベルの塔の頂上にあるという空中庭園を探しにやってきた。しかし、塔の内部にはL字型のブロック"不思議な石"がゴロゴロ。これをうまく組み合せて行かないと上のフロアに入れない。気をゆるすと石はくずれ、おそいかかる敵にやられてしまうのだ。頭を使って先に進め。

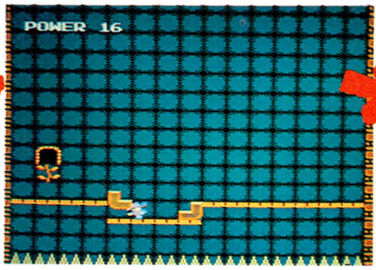
FLOOR 1 基本をマスターする



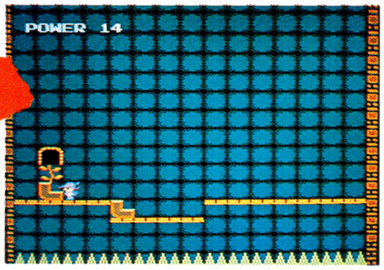
➡そう。不思議な石を出口のところに置かなければならない。こんなふうに持ちあげて運んで行くのだ。

⬅インディーは自分の背の高さ以上のところには上れない。出口に行くには何が必要？



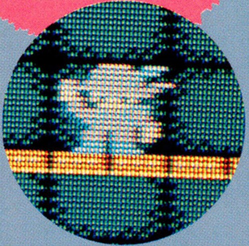


⬆自分の背よりも高い段差のあるところを飛びあがろうとしてもムリ。石を使え。

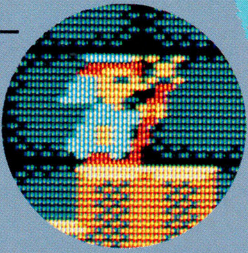


⬆出口に使う石を持ってきて、ホラこうすればこの面はラクにクリアーできる。

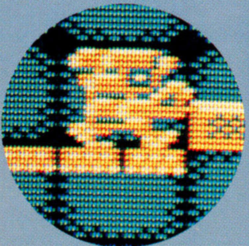
登場人物



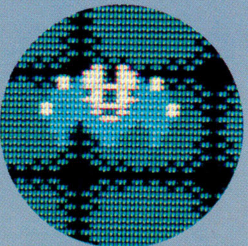
⬅主人公インディー
考古学研究者。たった1人で武器も持たずにこの塔にやってきた。



➡ウル
バベルの塔の呪縛霊で、突然現われては、インディーを追いかける。

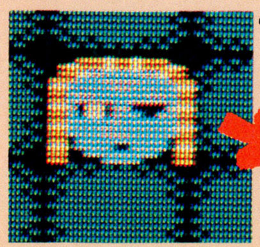


⬅バベルズ
レンガでできた怪物。力があって、手ごわそうな敵なのだ。



➡コウモリ
5000年もの昔から塔にいる。変則的な動きでインディーを悩ませる。

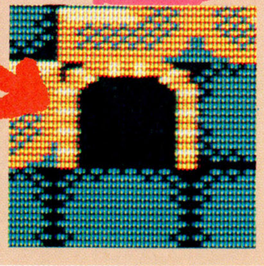
ツタンカーメン現わる!?



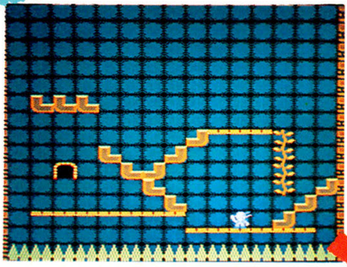
⬆出口のいくつかは封印されている。顔のかいてある出口はふつうには出られないのだ。



⬆封印をとくカギはこの水晶球。これを取ると、おおっ！　出口が見えてきたぞ。

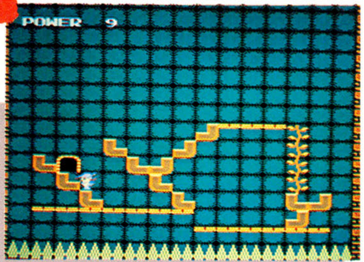


FLOOR 2 ツタを利用すべし！

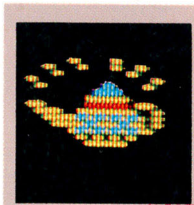


⬅これだとブロックが足りないんじゃないの！　と一瞬不安になってしまうフロア2の画面。でも、よーく考えてほしい。なんだかイミありげに下がっているツタ。これはもしかして、なわばしごのかわりかな？　ためしに使ってみよう。ただし、インディーの頭より下にツタの先っぽがきてないと、ツタにつかまることができないから注意。

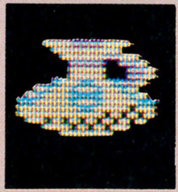
➡ツタを使って大正解だ。ツタはこの先でもよく出てくるアイテムなのだ。



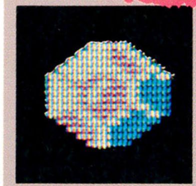
宝もの



魔法のランプ
同じラウンド内にいるかぎり、石を通り抜けられるようになる。得点はナント1000点!!



壺
これを取ると、石を持ちあげる時に使う、パワーがひとつ増えるのだ。得点は100点。

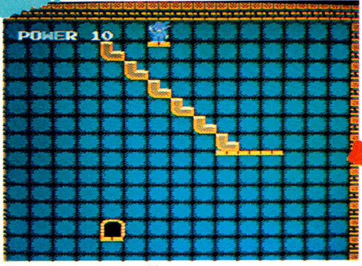


ダイヤモンド
これは強力なので絶対欲しい、一定時間無敵になるアイテムだ。得点は500点。



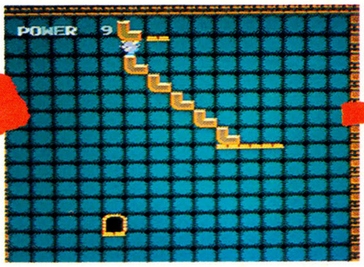
王冠
グングンとスピードアップするアイテム。敵から逃げるとき役に立つ。得点は200点。

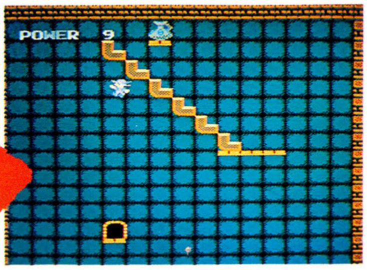
FLOOR 12 飛びおりてクリアーだっ！



↑おやっ。階段のいちばん上からでも下からでも、飛びおりたら死んでしまう。

↓見ててくれ。こうやっていちばん上の石を持ち上げるのだ。そして持ったまま……。





↑1、2、3で飛びおりると、ちょうど出口の穴のところに落ちてくることができる。

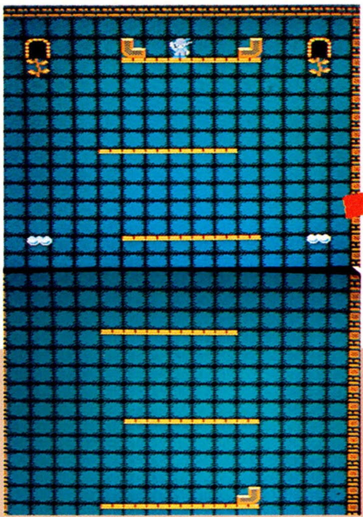
隠れキャラ！流星

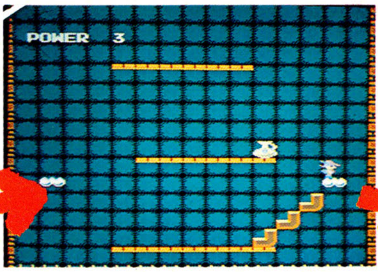


↑これはフロア15でウルをかわしながら長い階段を上っていったら出現したぞ。取るとスピードアップだ。

FLOOR 13 インディー雲にのる

→空中に浮いている床の上に、左、右の順で石を落とし、自分もおりて行く





↑いちばん下の床にある石の上に、上から落としてきた石を積んでいく。

↓そして雲に乗ると、そのまま出口のところまで上昇して行くのだ。これでオーケー。

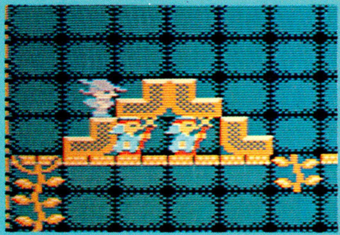


攻略法その1 ブロックつぶし



↑下から上ってこようとするウルを引きつけておいて石でつぶしてしまおう。

攻略法その2 とじ込めっ！



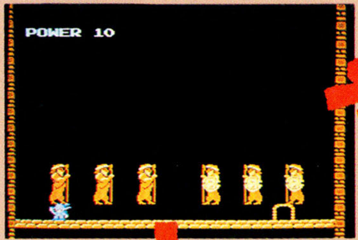
↑ブロックを積んで、追いかけてきたウルをとじ込めてしまうのだっ！

隠された壁画の謎

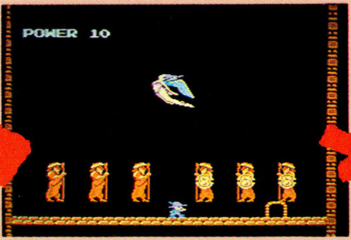
バベルの塔の中は64のフロアがある。そして8フロアごとに壁画が現われる。何もしなくてもクリアーできるけれど、コントローラーを使ってある特別な操作をすると、特別の壁画が浮きあがってくるのだ。そうやって出現した壁画は、実は最終フロアの8つのビッグパスワードのひとつだ。これが全部そろうと、塔の頂上にある という空中庭園が見えるはずだ!!

このシーンで何かをすると……

↓フロア8の画面だ。このまま素通りするか、何か操作をしてみるか……。



ビッグパスワードが出るのだっ!!

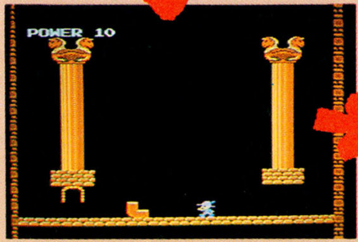


↑カチャカチャと操作をしてると、今まで見えなかった天使が壁にあらわれた。

ビッグパスワードを8個さがすのだっ！

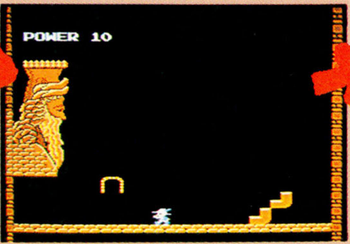
↓これは、ビッグパスワードのひとつにすぎない。何としてでも8つ集めたい。





↑素通りしてきても、そのあと面クリを続ければフロア16も画面は誰でも見れる。

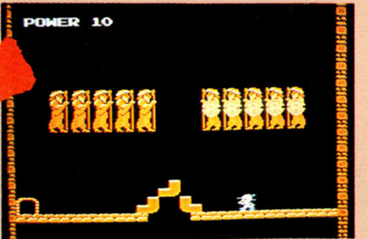
↓これは、フロア24の画面だ。見とれているのもいいけど、ゲームもお忘れなく。





↑スゴイ迫力だっ!! フロア24の画面の横顔がフロア32に続いていたとは。

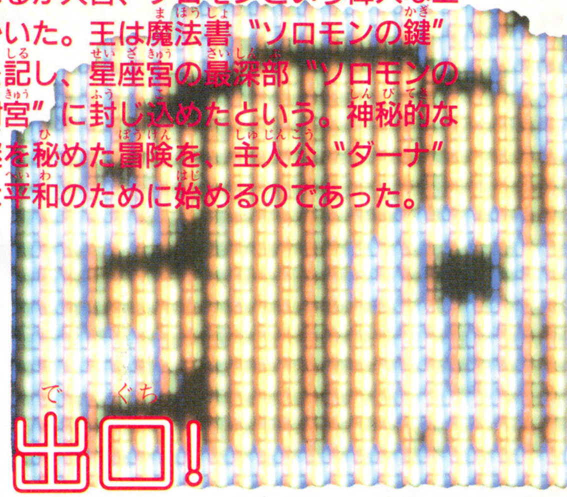
↓とうとうやって来た、最後の画面、これがフロア64だぁ。でもパスワードは!?



ソロモンの鍵

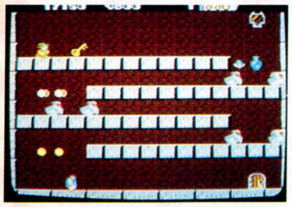
●テクモ　価格未定　7月中旬発売予定

はるか大昔、ソロモンという偉大な王がいた。王は魔法書"ソロモンの鍵"を記し、星座宮の最深部"ソロモンの封宮"に封じ込めたという。神秘的な謎を秘めた冒険を、主人公"ダーナ"は平和のために始めるのであった。

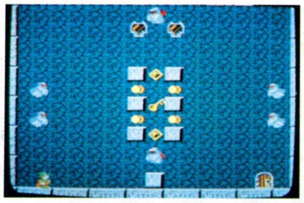


いわゆる面クリ型のゲームなのだ!

とりあえず、面クリのためには画面中にある鍵を取ること。それによって、出口である扉を開くことができるのだ。あとはアイテムなどを取りながら次の面へ！固定画面だから、鍵は必ず見えるところにあるからね。







ダーナ3態

魔法使いであるダーナは、ゲーム進行の基本となる石を出したり消したりできる。コントローラーの操作で、いろんな所に出現させることが可能なのだ。やり方ひとつで上手かどうかわかっちゃうから、手を抜けないぞ。

出現！

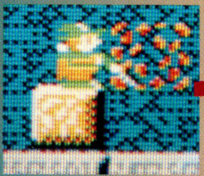
何にもないとこにホラッ！　ピカッと光って石がでた。それにしても、よく落ちないな。下はなんもないのに。





消し！

自分でしてしまったことの始末くらいしなきゃね。ただした物はしまう！　正確には壊してるのかなぁ？


頭づき！

スッゴーい石頭だね。石を頭づき2発で壊しちゃうなんてやっぱりタダ者じゃないんダーナってね。

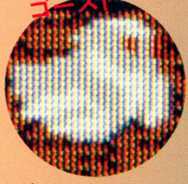




星座宮に住みつく敵たち!

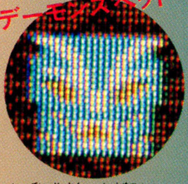
『ソロモンの鍵』のある星座宮には、数多くの怪物たちが住んでいるのだ。それぞれに特徴を持っている。パターンを早く見切って、ファイアーボールはあまり使用しない方がいいな。見かけ倒しの奴もいるから心配すんな。

ゴースト



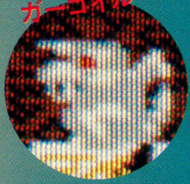
人間の魂が復活したもので、左右にしか移動できないのが特徴だ！

デーモンズヘッド



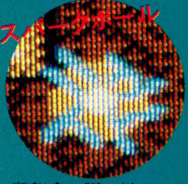
一定時間で消滅するぞ。なかば化石化していて動きも単純なんだな。

ガーゴイル



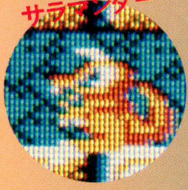
ダーナを見つけると火の玉を撃ってくる奴。石も壊してしまう。

スパークボール



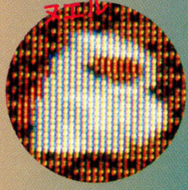
別名魔の光。石のへりにそって動く性質があるから注意して見よう。

サラマンダー



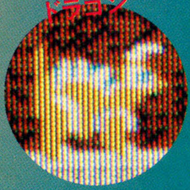
火の精が実体化したもので、一定時間しかその姿をとどめられない。

ヌエル



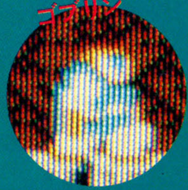
ゴーストの仲間で、背中に翼がある。上下移動しかしないんだ。

ドラゴン



サラマンダーと同様に炎をはく。急にふり返るから困るんだよな。

ゴブリン

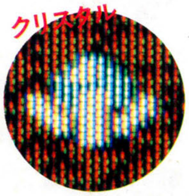


昔、番人をやっていたためか、ダーナを見つけると殴ろうとする。

アイテムなど……

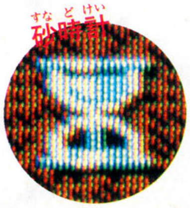
ゲーム中、いろんなアイテムが出てくる。画面上に初めっから見えているものや、石を壊さなければ出てこないものもあるのだ。もちろん石っていっても、自分で作ったものも含めてってこと。青春の労働だね。

クリスタル



青いものを取るとファイアーボールの射程が半ブロック分長くなる。

砂時計



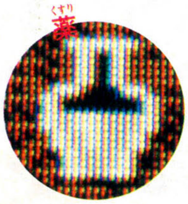
青いものはタイマーをスタート時の値にしてくれる力があるのだ。

つぼ



スーパーファイアーボールの素が入っていて、貯えられちゃうぞ。

薬

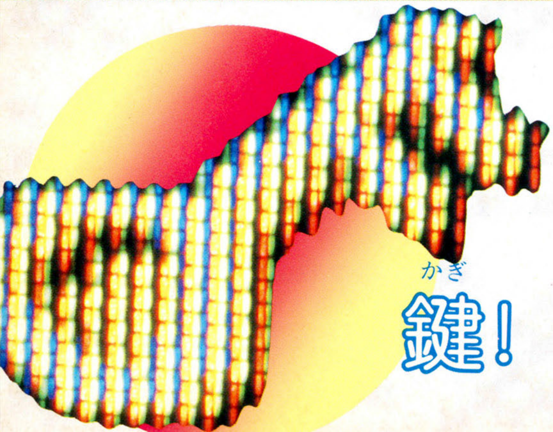


タイマーボーナスが2倍になるが、減るのも2倍のスピードになる。

巻き物



ファイアーボールを1つ多く貯えられるようになる。ぜひ欲しい！



速報

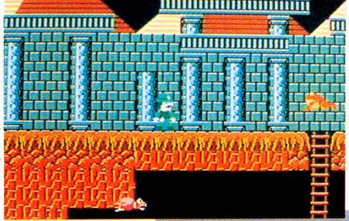
スーパーピットフォール
SUPER PITFALL

●ポニー　8月上旬発売予定　予価5,500円

STORY

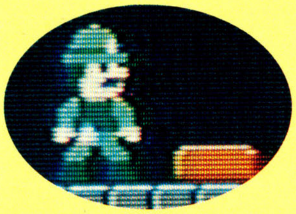
これは、ピットフォールハリーがペルーの失われた地下の洞窟に、隠された宝石"ラージのダイヤモンド"と地底人にとらわれた姪のロンダと飼い猫を探し出すために冒険する物語だ。舞台となる洞窟はとてつもなく広く深い。ハリーは武器のピストルで次々とおそいかかる地底生物と戦い、落石や溶岩の池などのいくつものワナから逃れつつ進んで行かなければならない。そして、ポイントとなる金かいもたくさん集めてリッチな気分で地上に戻ってこよう。

ここからスタートするのだ!!

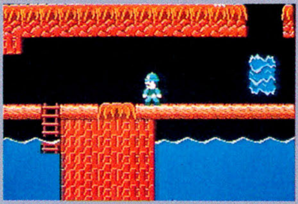


さあ、これから洞窟探険へ出発だっ!! ふたたび地上に戻れるのはいつ……?

金かいを集めろ!



洞窟を進んで行くと、金かいがころがっているのだ。これはラッキー!! 金かいをたくさん集めてポイントをかせげっ!



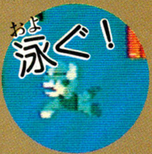
かなり深ーくもぐったところで池が出現。ハシゴがついてるから、プールだったりなんかして……。

危険がいっぱい場面集

ハリー4態





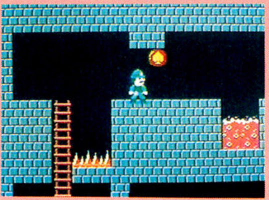




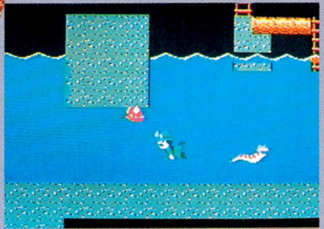
地底を探険する男、ハリーがジャンプし、そして泳ぐっ!! でも、どうガンバッテみても、かのインディ・ジョーンズみたいにはカッコ良くいかないんだよねえ……。

マークを集めろ!

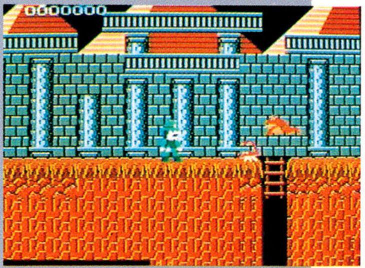




ピストルを撃っても、体当たりしてもビクともしない大きな石の扉。これを開くには魔法の水晶の玉が必要。トランプのマークのついた玉は、それぞれ1つの扉しか開けられないから、4つ必ず見つけて集めること!



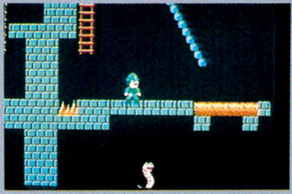
思いきってザブンと飛びこんだ池の中。ところがピラニアとヘビがハリーをおそうっ!!



ナンダナンダ!? 地下にもぐる前から、カエルとサソリがおそってきたぞ。油断は禁物だっ!!



上からはコンドルの攻撃。そして下は何と溶岩の池だ。さあ、どうする。



ここでは天井から下がっているチェーンを使わないと先へ進めないのだ。

ゴールは近いか?



壁にはドクロ、そして向かってくるのはオソロシイお面をつけた地底人。目的の場所はすぐそこだ。

登場キャラクターたち

クモ



そーっと近づいてくる不気味な存在だ。

コンドル



空だけ飛んでろ!と言いたくなるヤツ。

カエル



ピョンピョンとニクいほど元気にはねる。

ピラニア



池の中ではコイツに注意。人喰い魚だ。

サソリ



猛毒をもつ針にさされたら命はないぞ。

ヘビ



しゅう念深く、ハリーを狙っている。

※画面は開発中のものです

SUPER MARIO BROS. 2

本来なら、創刊号で特大ウルトラマップ公開をやってしまう予定だったんだけど、いろんな事情から1号送りになってしまったのだ。創刊号で期待していてくれた皆さま、ごめんなさい。というわけで、この号と3号でスーパーマリオ2の大特集をやってしまうわけ。今回はとりあえずワールド3までにしておくけど、キノコ、1UP、コイン、ワープなど、ありとあらゆる秘密をあばいちゃってるから、まあいわば、沈頭のマップ集なんだな。ばっちり憶えて、青春の1ページを美しくかざろうぜっ！

●任天堂 2,500円 発売中

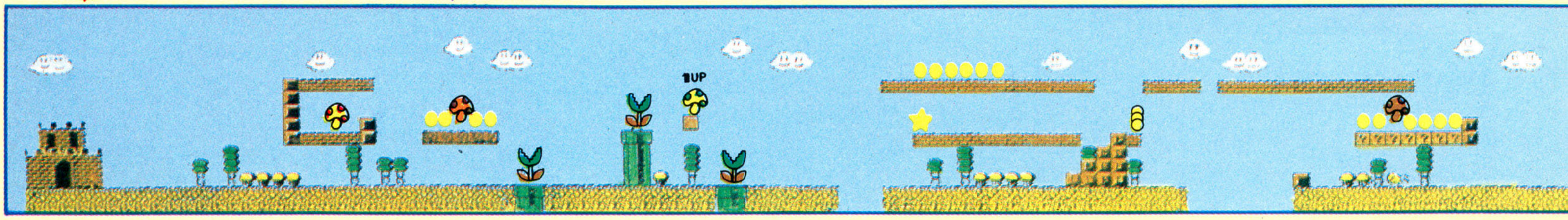
WORLD1

1-1

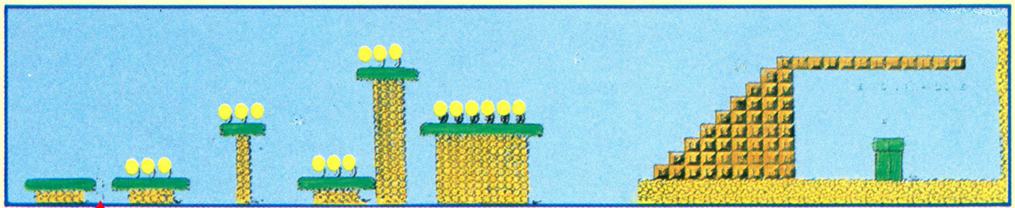
さぁ、いよいよマリオ2に挑戦だぜっ。マリオにするかルイージにするかもう決めたかな。キノコや1UPキノコの出る位置をよく確かめて取り忘れのないようにしよう。ステージ1とはいえ、ずいぶん難しくなってるぞ。



➡いっちゃん最初のキノコ。でも、このキノコは取りにくいんだよな。行く末の難解さを思わせるようなキノコだね。



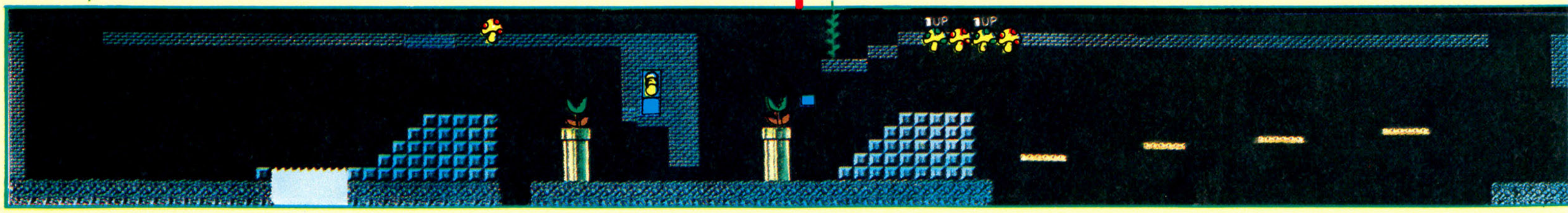
⬆まずはキノコを取って、大きくなること。赤いノコノコがウロウロしてるから、下からブロックをたたいて、キノコを外に出してから取ろうぜ。毒キノコは取るとミスになるから絶対無視！　1UPキノコは忘れずに取ろう。この面ではうまくいけば4UPするぞ！



1-2

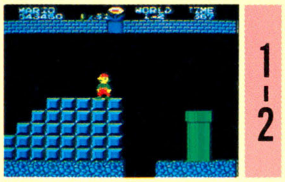
地下ワールドだ。前のマリオとはだいぶ違うぞっ。空中に止まってるキノコの板は、タイミングよくジャンプしていくこと。キノコや1UPキノコは天井のブロックの上にあるから、取り方の練習をしておこうぜ。

⬆コイン取りほうだいのワープゾーン。ただしここのキノコの山は高さがかなり違うので、注意して跳んでいこう。こんなとこで落ちて死んじゃったらもったいないぞ。

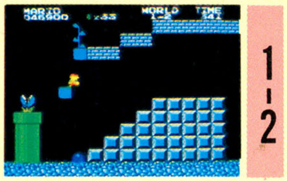




⬆上のブロックをたたいてキノコを出しておこうっ。あせらずに進んで、確実に取ること。大きいマリオの場合はファイアーフラワーが出るけど、あきらめずに助走をつけて跳び上がれば絶対取れるぞ。



⬆ここは1UP、キノコ、1UP、キノコの4連発。でも、マリオが取れるのは、どれか1つだけなんだよね。残念っ!!



⬆ここにはつるがっ!!　このつるを登れば、ワールド3へのワープゾーンが待っているぜっ!!　登るべし、だな。

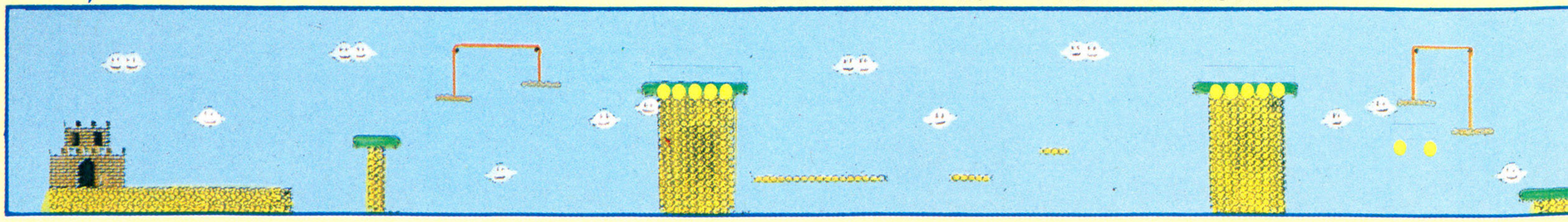


⬆ここは、見てのとおり、ワールド4へのワープゾーン。なんとっ!!　1-2にはワープゾーンが3つもあるのだっ!!

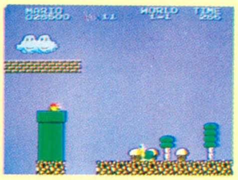
1-3

キノコの山とリフトのステージ。間隔が離れてるから、しんちょうに跳んでいこう。空中に出てくるピンクのゲッソーには要注意だぞっ。リフトに乗ったとき先のマップがどうなってるかを確かめて、高さを調節しよう。

⬇丸木橋の上にはノコノコがうろうろしているけど、これは簡単にやっつけられるのだ。とにかく落ちないように注意しよう。



スーパーマリオブラザーズ2
1～3面マップ大公開だよっ！



1-1

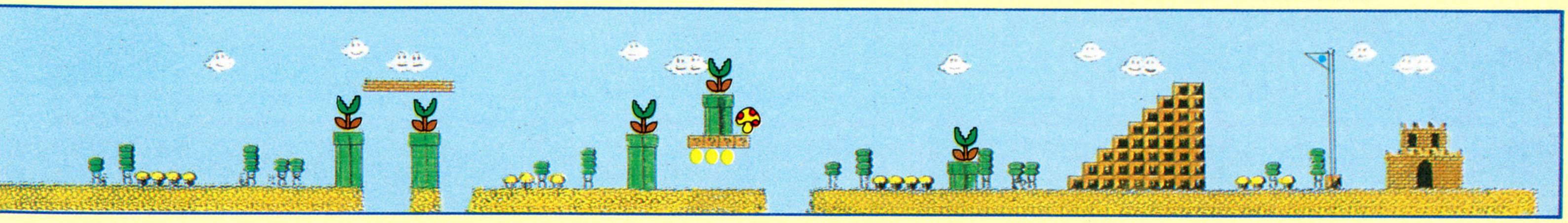
➡1-1の土管は、ここだけ。いったん右に行ってから、もどって土管に入るのが正しいやりかただね。

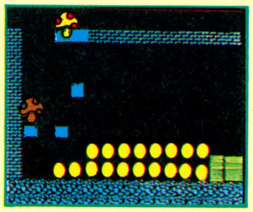
⬇ここまでくる途中に、8匹まとめて倒して1UPしておくとあとでらくになるぞ。パックンフラワーの出るスピードが早いので、うっかりとびこんでしまわないように注意しよう。この面は前のマリオとあまり変わらないので、簡単にクリアーできるはずなのだっ。

1-1



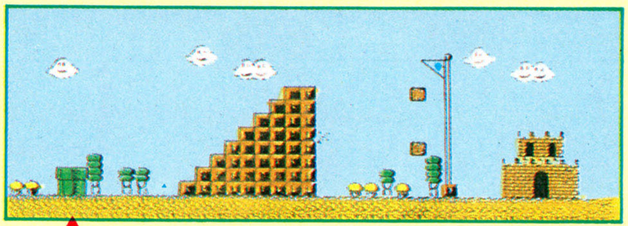
⬅コインの数2ケタと残りタイムの下1ケタの計3ケタが全部同じ数(つまりゾロ目)だと、1UPできるんだよね。



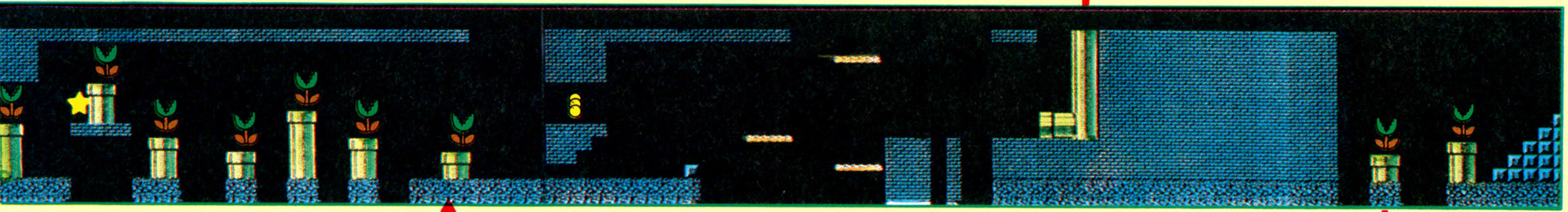


➡これが最初の地下室。ここでは、左上のフラワーを出したあとコインを取る。数はゾロ目に！ 1UPだからね。

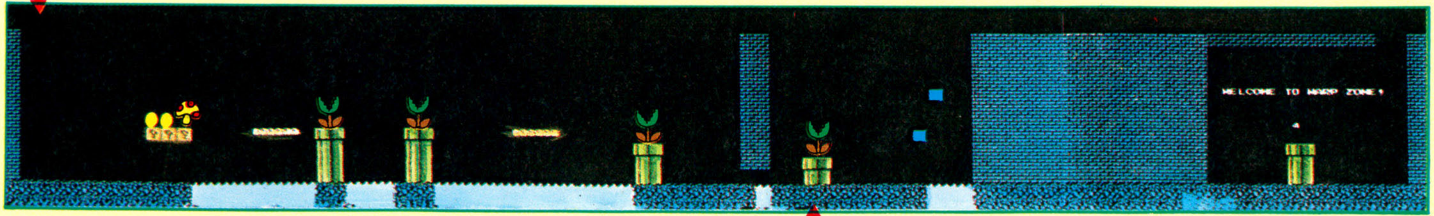
➡あ、コインの数があわないっとあわてる人のために2つの隠れブロック。これでも足りない人はあきらめなさい。



⬇ここでは星を取って無敵になっておく必要がある。パックンフラワーを気にせず先に進むためにはそれしかないのだ。



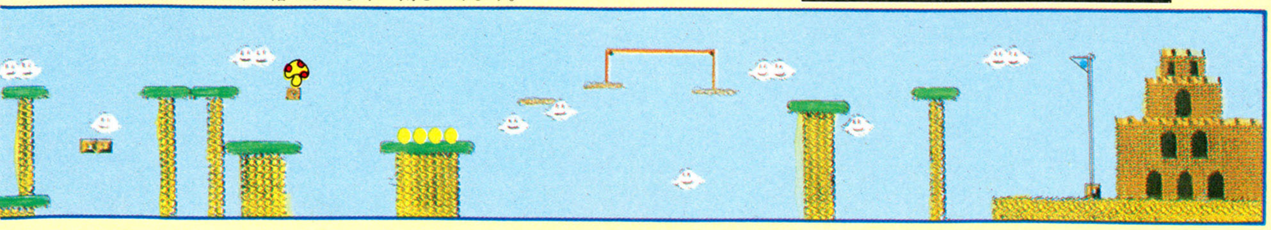
36ページの地下Aから出る



⬇この面で最後のキノコのチャンスだ。ジャンプしながら取る時は頭をぶつけて落ちないように気をつけよう。

36ページの地下Aに入る

⬇しかし、なんでイカが空を飛んでるんだ、空をっ!! しかも、このイカはどう見ても空を泳いでいるもんな、うん。



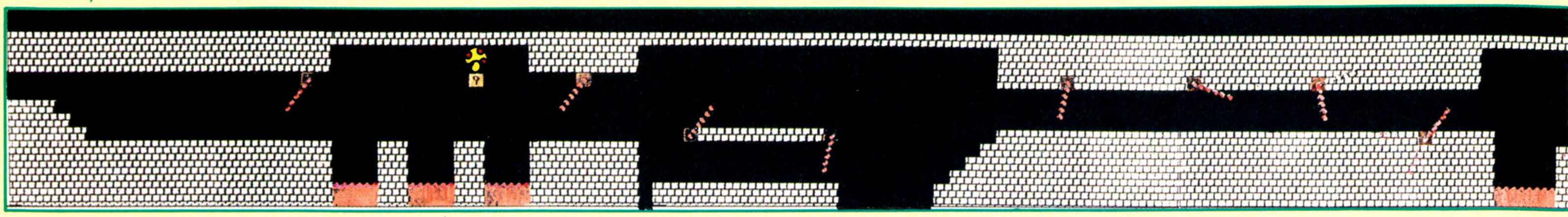
1-3



1-4

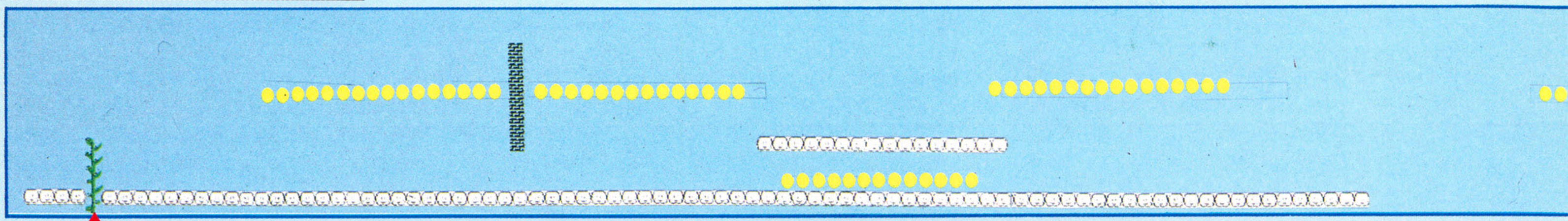
ワールド1最後のステージ。こーいうファイアーバーや火の海がひんぱんに出てくる所はルイージだとちょっとやりにくいぞ。ルイージを選んでゲームをしてる人はすべるってことをよーく頭に入れておこう。

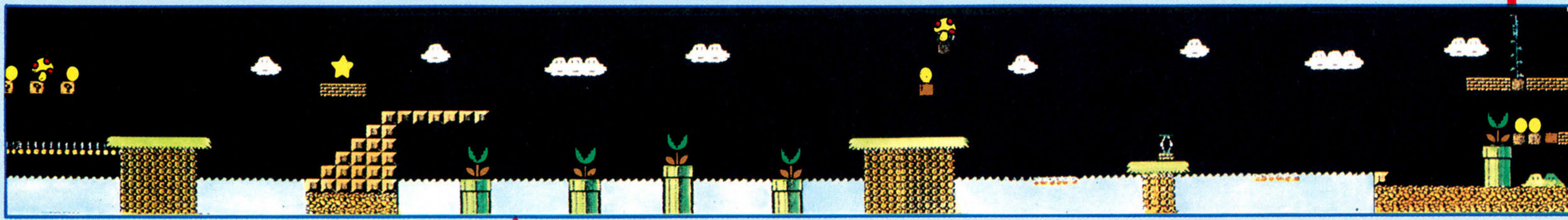
⬇ファイアーバーの間にノコノコが1匹あるいてくる。大きいマリオの時は、しゃがんでジャンプしてふみつぶそう。この技はこれから先ずーっと必要になるのでまだマスターしてない人は練習すべしっ。



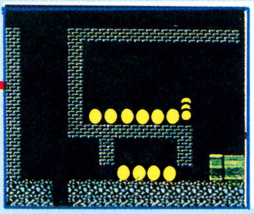
雲のステージ

⬇コイン取り放題だァーッなんてまいあがってるとブロックの柱に激突する。ボーナスステージのわりには障害物が多くってなかなか取りづらいのだ。それに数をかぞえながら取るというのもむずかしいもんですね。欲ばらずに取る、とゆうのが鉄則ですな。





⬆ここからは地下室や、雲の上に行けるつる、かくれブロックなどがいーっぱいあるので、マップで確認して、まめに取っていこう。ジャンプ台は使った方が進みやすいので練習しようね。



⬅ここはコインしかない。いわば、コイン数をゾロ目にするだけの地下室だね、うん。

➡ここは、慣れてしまえば簡単。Bボタンで加速っ!!一気に走り抜ければ、ノコノコ5匹に当たらず、クリアーできるのだっ!!

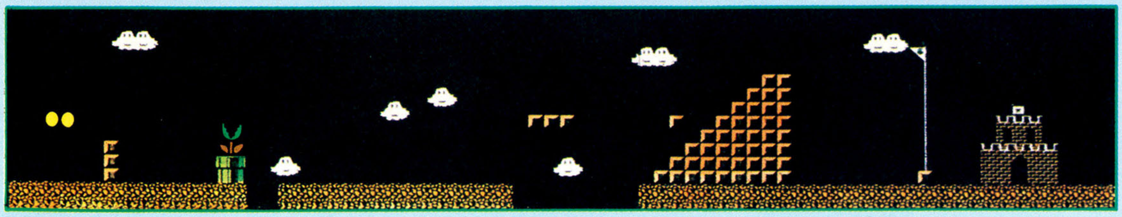


2-1

2-2

このステージはとにかく敵キャラが多い。頭を使って、まとめて倒すようにしていかないと、時間を取られちゃうので気をつけよう。谷間にある細いブロックの間に入るときは、すべらないようにねっ。





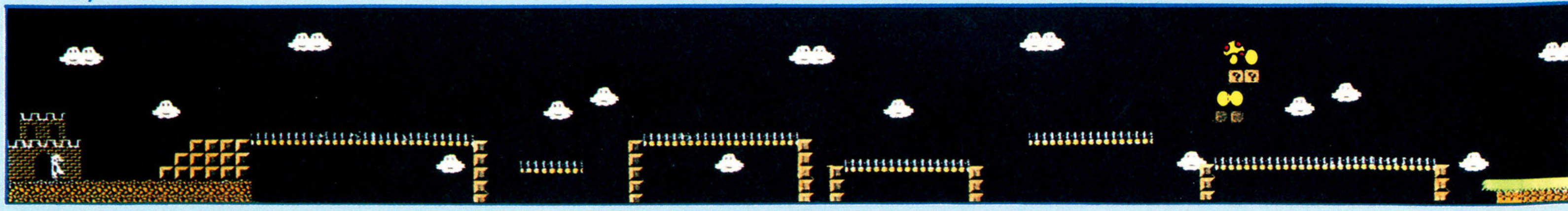


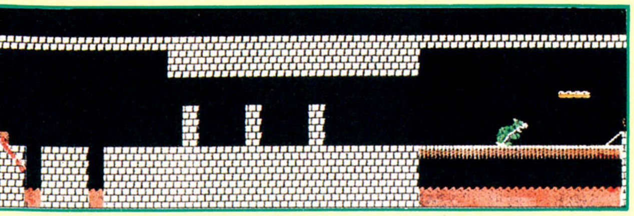
2-3

2-3

はっきり言って、このステージは、ムズカシイぞーっ！丸木橋の上にはノコノコやパタパタがいっぱいいるし、プクプクは飛んでくるし、ゲッソーはいるし、走りぬけるのはとても無理。あせらずていねいにクリアーしよう。

➡ここではキノコが出るのだっ!! ファイアーマリオになってない人は、ここでなっておくのが正解。まあ、そんなとこだな。







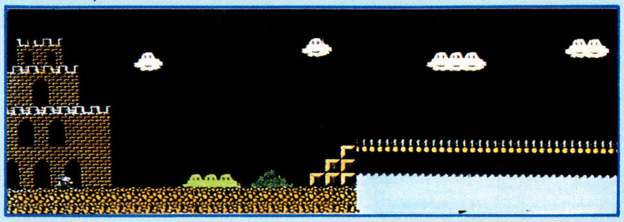
1-4

←ファイアーバーとノコノコが同時に現われるなんてのは、日常茶飯事っ!! この程度はかわせなきゃね。

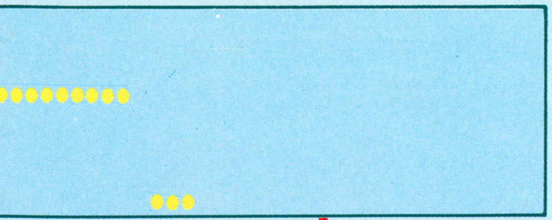
WORLD2

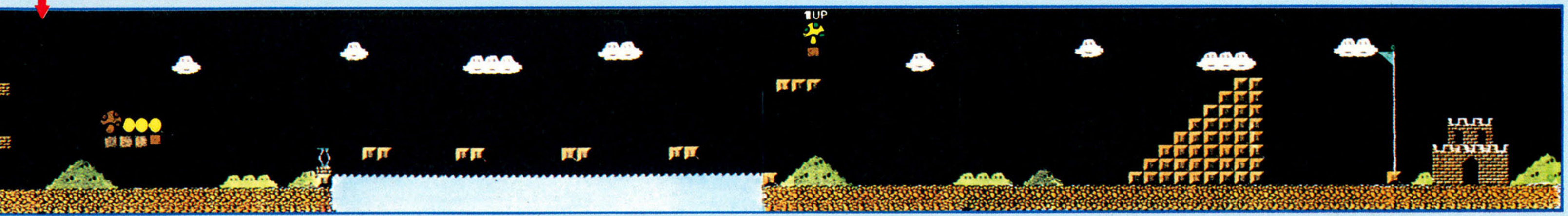
2-1

ワールド2へようこそっ。でもこの辺からマリオ2のムズカシさがじわじわと出てくるのだ。マリオ2ならではのスーパージャンプは落下地点が✚ボタンで調節できるので、何回かやってタイミングを覚えよう。

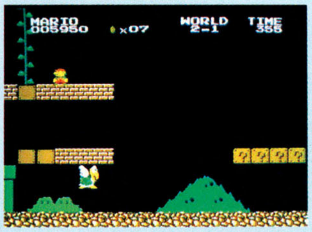


➔最初のパタパタは一定のコースで飛んでくる。Bボタンでダッシュして走りぬけてしまおう。でも、もどってキノコを取るのを忘れないように。この辺の?ブロックは敵がいないのでゆっくり取れるはず。すべり止めブロックもあって安心なのだっ。





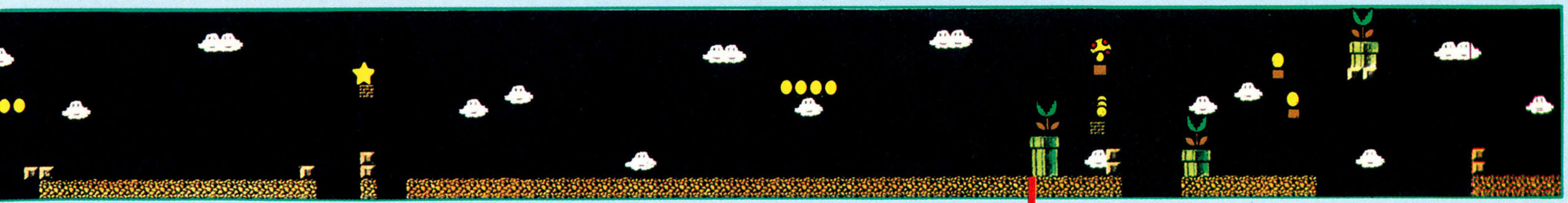
2-1



←雲の上のボーナスステージに行くつる。コインが欲しい人は行ってらっしゃいって感じかな。とりたてて必要のないつるだぜっ!!

↓このあたりではコインをまめに取っていこうぜっ。宙に浮いた土管に乗る時は、隠れブロックを出してから、パックンフラワーがひっこみはじめたときをねらって跳び移ろう。最後のブロックの山に降りるときは、ひとつ浮いているブロックの上に行くこと。そこにいればクリボーが何匹降りてきたって平気なのさっ。

↑1UPをねらえなかった時でも花火は上げたいよね。花火はコインの下1ケタとタイムの下1ケタが合った時に上がるんだよ。偶数の時は6発、奇数の時は3発。うっかりコインを数えるのを忘れたり、どうしてもゾロ目を取れなかった時は、こっちを合わせるようにしよう。500点もたまればデカイのだっ。

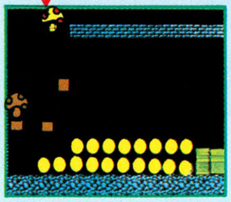


↑敵をけとばすとはね返ってくるから注意しよう。宙に浮いてるブロックと下のブロックの間に入るのってけっこうテクニックが必要なんだよね。小さいマリオの方がやりやすいかもしれないけど、この先いっぱい出てくるから大きいマリオでも練習しておこう。

2-2

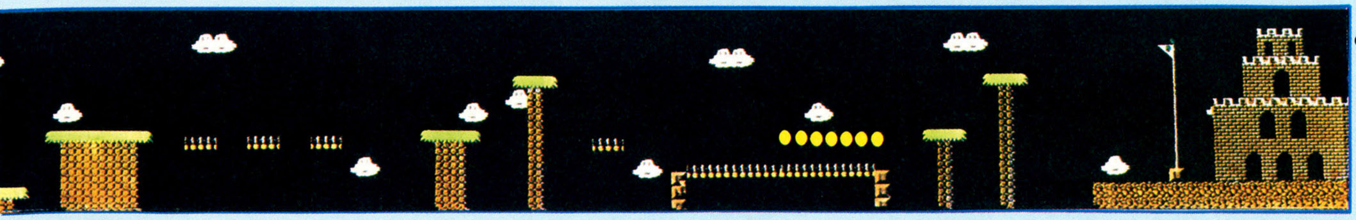


←この土管の上に乗らないと、右側に飛び移れないんだよね。そして、土管の上に乗るには隠れブロックをっ!!

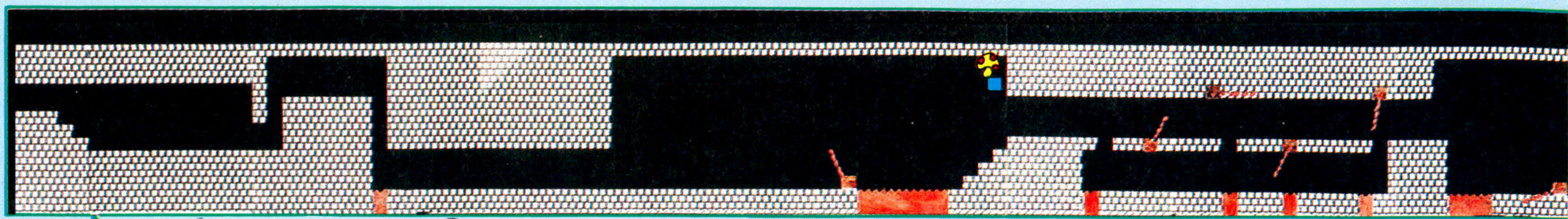


←これは、1-1にある地下室と同じ。例によって左上にフラワーがあるから、ここでファイアーマリオになるのだっ!!

↓まんなかにある?ブロックは必ず取ろう。大きいマリオになっておけば、1回やられても平気だから思い切った作戦ができるしね。空中ゲッソーは水中と違って頭より下にくるから早めにやっつけないとダメだぞ。プクプクの飛んでくるコースをよく見て進んでいこう。



←最後の丸木橋でコインの数をあわせて1UPをねらおう。ラスト2つのキノコの山は高さがかなり違うので、思いきったジャンプが必要。この辺はルイージだとやりやすいけど、マリオでも助走をつければ軽くクリアーできるのだ。



2-4

まず最初のノコノコは、ブロックの上の方にいるうちにつぶして、下にいるクリボーともどもやっつけるのがウツクシイのだ。最後のコインの宝庫は、わりと取りやすい。なぜかここのクッパは炎をあまり出さないからね。

2-4



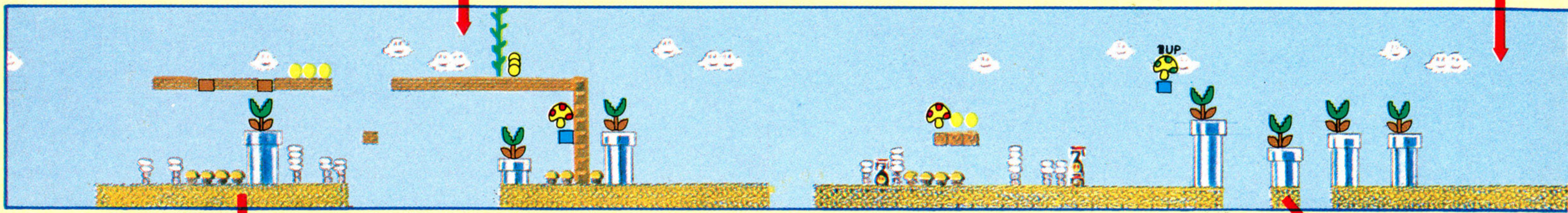
←落ちるときだけ注意!! ✚ボタンの右を押しっぱなしにしておくのだ!!

2-4

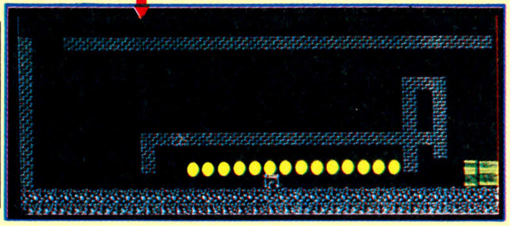


←ここまでくれば、もう一歩だぜ!! あとは対クッパ用戦略を考えるだけだね。

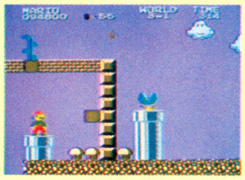
36ページ 雲のステージ



地下A

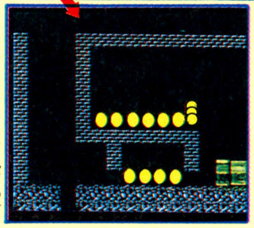


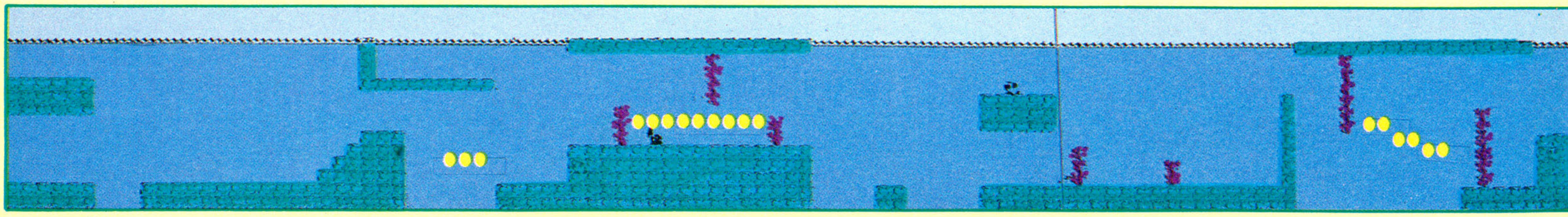
3-1



←地下室からの出口。ここのつるとキノコは、ここから入らないと出せないぞっ!!

→ここは、2-1の地下室とまったく同じ。コインしかないから、ゾロ目1UPに心がけるべし。

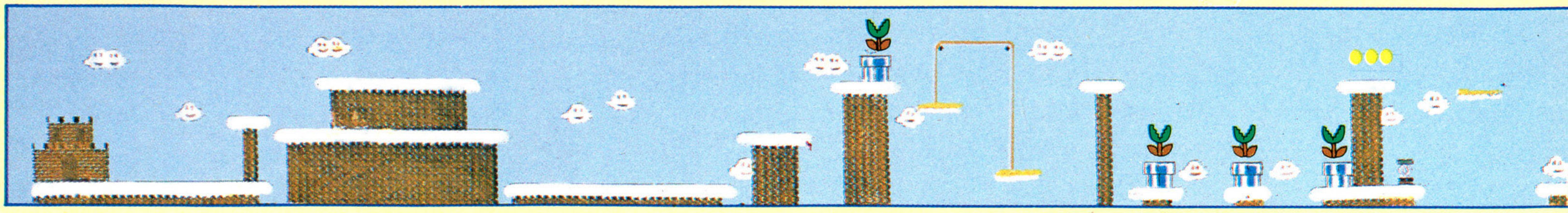




3-3

雪の積もった(?)キノコの山。ここは山と山の間や浮いてる板との間がかなり離れてるので、先が見えないことがある。画面を少しずつスクロールさせて、先のマップが見えてから飛び移らないと落ちちゃうのは確実だぞ。

↑ここのノコノコはやっつけられない。つまりコインを取るのが難しいということだ。大きいマリオじゃなかったら、とりあえず無視して先へ進んだ方が無難だぞ。底なしの所は前のマリオより吸いこみが激しいように感じる。なるべく上の方を泳ごうぜ。

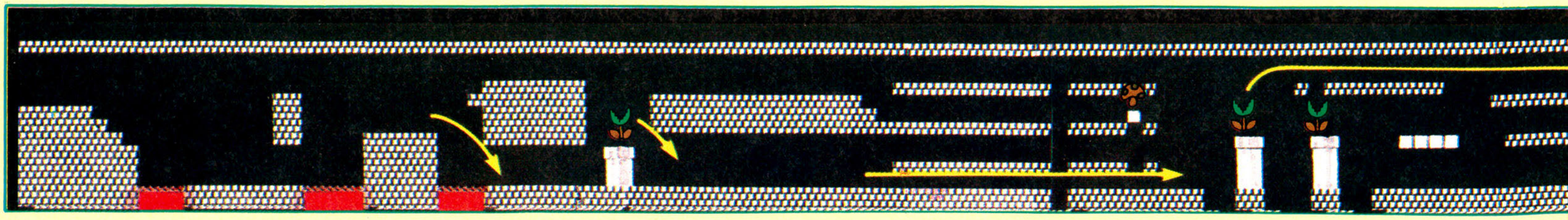


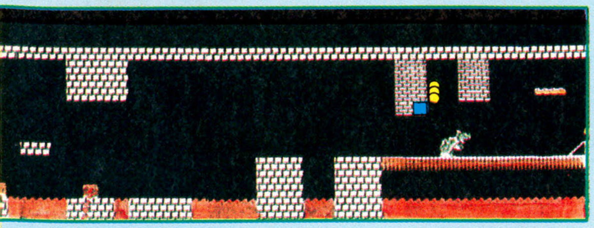
↑上にも下にも敵がうろうろしている。下の段にいるノコノコはまとめてやっつけてしまおう。うまくいくと次の山の敵まで倒せるぞ。

3-4

マリオ得意のループ面がついに出たぞっ。まあ間違えても同じ所をウロウロするわけだからやり直しがきくけどね。敵も出てこないし、ファイアーバーも少ないし、道順さえ覚えておけばクリアーは簡単なのだ。

↓さぁ、ループの始まりだぜっ。矢印通りに進んでいこう。ここのキノコは出しにくい所にあるけど、大きくなっておくとクッパの対決がらくになるのでぜひ取ろう。ここまで来て穴に落ちるなんていう初歩的なミスは絶対にするなよっ。





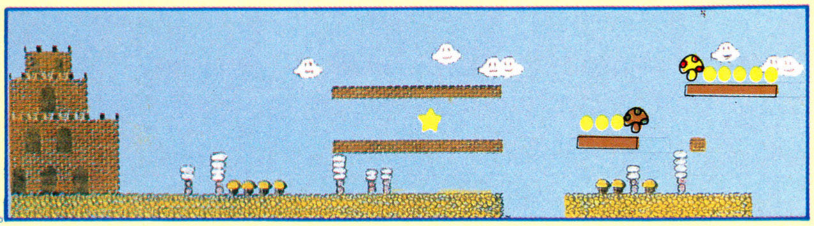
落下地点

WORLD3

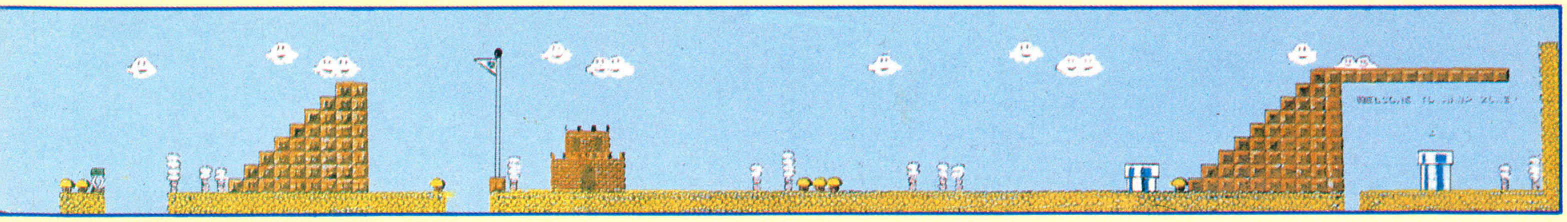
3-1



←うっ、逆戻りだぜ!! ここに来たら、タイムアウトか自殺。これに限るね。



ここはハンマーブロスがいきなり出てきたり、1にもどされるワープゾーンがあったり、ボーナスステージがあったり……。とにかくもりだくさんなのだっ。マップを確認しながら、取り残しのないようにゆっくり進もうぜ。

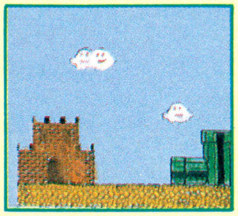


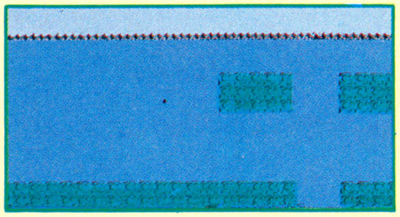


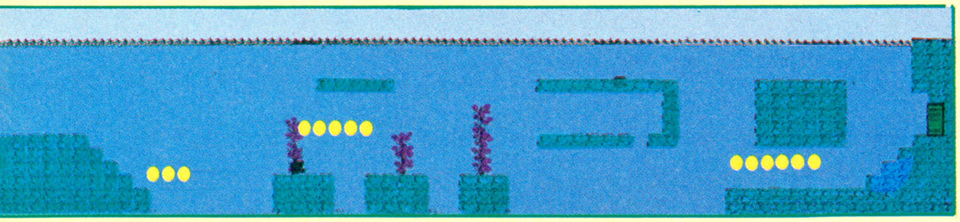
→コイン数99!! 1UPが狙えるぜっ!! タイミングさえ憶えれば、確勝なのだ!!

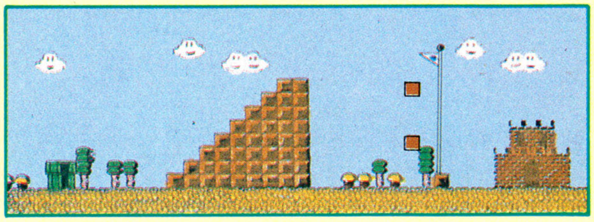
3-2

でたーっ、水中のステージ。ここが苦手って人案外多いんだよね。マリオ2では水中にノコノコやメットが出てくるけど、とくに気にする必要はない。ただ、吸いこまれてしまう底なしの部分が多いので力いっぱい泳ぐべし。





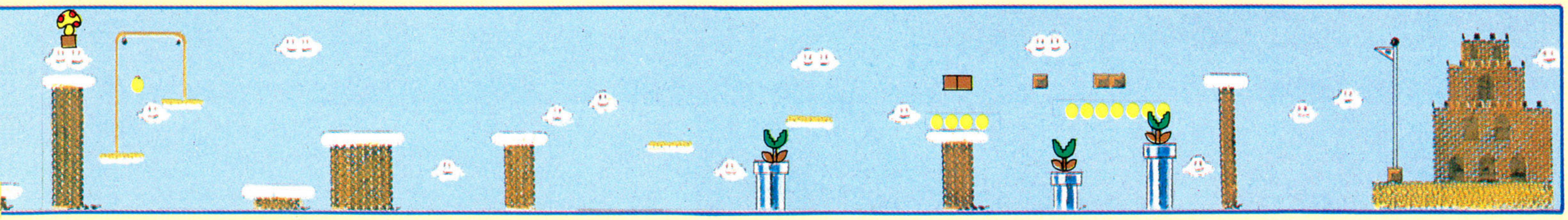




↑あと一息でぬけられるぜっ。といってもあせりは禁物。金貨はこの際1コも取らないで00でクリアーすることをおすすめする。うっかり取っちゃった人は最後の大きな緑ブロックの下のコインで調節するべしっ。

↓落ちろといわんばかりのブロックの位置！　こういうせまーい所にピタッと止まるには着地したらすぐ✚ボタンの左を押す、という基本に忠実になること。最後の旗の高い所に飛びつくためには、パタパタをふんでハズミをつけてからじゃないとダメだよっ。

3-3



↑ここはジャンプ台を使ってうまく飛びこしてしまえば簡単にいける。ジャンプ台を使うのはどうしても苦手だっていう人は、下を通って、キノコを取りに行くのも手だぞ。だけどリフトや山がかなりイジワルな位置にあるので時間がかかってしまうのだ。



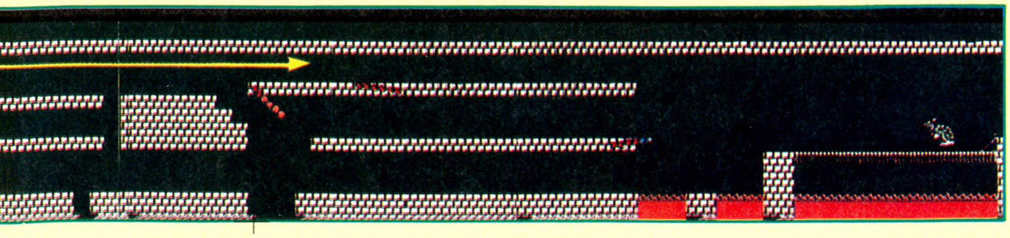
→このコインはむりに取らない方がいいけど、できれば55でゾロ目にしたいぜ!!



→ここは、パタパタを踏み台にして、旗に飛び移るのがつうのやりかたなのだ。

↓大きいマリオで上のブロックの道に入るのはテクニックが必要。ここをクリアーできれば、いよいよ難関4ワールドなのだっ！

3-4





←3-4でただひとつのキノコがこれ。変身するのだ、大きなマリオにっ!!

次号はスベテを見せるマリオ2大特集だっ!!

早い！ 多い！ より抜き！ 情報

NEW SOFT

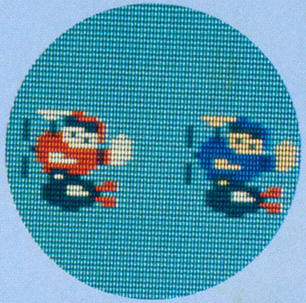
雨はヤダなあ。外で遊べないし……そんなキミに贈るこの夏の新作情報だ。今のうちにチェックしてしまおう。

スカイキッド

アクション

二人でできる、ゆかいな空中戦ゲーム







(株)ナムコ
8月下旬発売予定
価格3,900円(カートリッジ)

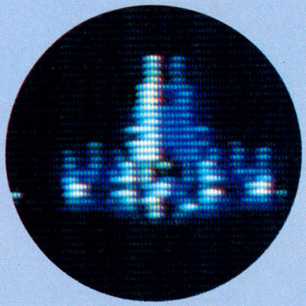
自由と平和を愛する鳥たちの国〝バードランド〟に、ある日黒の軍団〝メカズキン〟が攻めてきた。キミは主人公の〝バロン〟。相棒の〝マックス〟とともに、やつらの魔の手からこの国を守らなければならない。そういうと、何だかとても難しそうだけれど、実はとってもゆかいな空中戦ゲーム。このゲームでは2人同時プレイができて、助けあえるよ。

ASO

アクション

8種類のパワーアーマーを使いこなせ







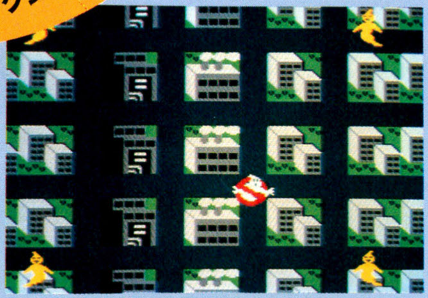
エス・エヌ・ケイ
8月発売予定
価格4,900円(カートリッジ)

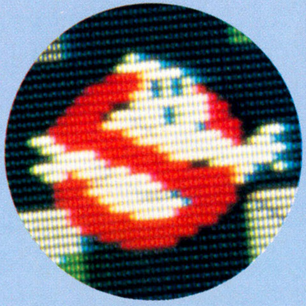
ゲームセンターでおなじみのシューティングゲーム『ASO』が、いよいよファミコン版で登場だ。キミは自動戦闘機〝シド〟を操り、8種類のパワーアーマーを使い、全部で12エリアの戦いにいどむ。でも、各エリアの中間部分には中型の敵が、そして最後はもっと手ゴワイ敵がひかえているぞ。キミはこの夏休みに最終12エリアまでクリアーできるかな。

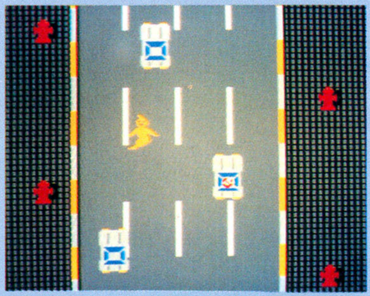
ゴーストバスターズ

アクション

キャラクターを操っておばけ退治だ！







※画面は開発中のものです。

徳間書店
発売日未定
価格5,200円(カートリッジ)

映画〝ゴーストバスターズ〟のキャラクターをそのままいかした、ユニークなおばけ退治のゲームだよ。MSX版ではもうおなじみだけど、これがファミコンでも楽しめる。おばけをつかまえて得点をふやすとそれがお金になる。すると、より強い武器を手に入れて進んでいける〝マネーアドベンチャーゲーム〟なのだ。この夏おばけと対決してみよう。

ファミ道楽

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ファミ道楽編集部
電話　（03）406－7166
郵便振替口座　東京4－161144

次は『ファミ通』の番!?

―某M誌と某F誌が大げんか―

最近、ファミコン関連雑誌がくさるほど出版されているせいか、みんな、やけにピリピリしてるんだよな（みんなってのは出版関係の人たちのことだよ）。たとえば、K社とT社。この2社のアラさがし合戦には、目をおおいたくなるものがあるね。

そもそもの発端は、こう。K社で出している某M誌の『魔界村』マップに、T社で出している某F誌が、″業務用のマップを、なんのことわりもなしにスクープ″とケチをつけたのだ。対して、某M誌は情報電話で″あれはファミコン用。ほんとに迷惑な雑誌だね″と某F誌を攻撃。ここにきて、アラさがし合戦が白熱化しちゃったんだよな。

もしかしたら『ファミ通』も攻撃されるかもしれないけど、でも、大人げないケンカには参加したくないなあ。君たちも、ケンカなんかしちゃダメだよ。

第2回隠れキャラパフォーマンス大会!!

思ったより好評みたいなので、いきなり連載第2回めに突入することにしよう。いくらゲームだってったって、意味のない隠れキャラ探しに時間をとってたんじゃ仕方がない。徹底的にお買い得、リーズナブルな隠れキャラを追求していくからねっ！▼でもって今回も僕の意見をのせようと思ってたんだけど、それがなんと来たんだよな、はがきが。東京都の山村秀人15歳！創刊号を早めに買って、ソク送ってくれたんだね。えらい！山岡には500ガバスをプレゼントしちゃうぜっ！▼みんなも自分の評価ができてたら、『隠れキャラパフォーマンス大会』まで、どしどしはがきしてくれよな。今週からは裏コマンドに関しても受けつけるからよろしくね。じゃっ！

評価	隠れキャラ	効果	寸評
△	グラディウスの1UP	1UP	フル装備コマンドを使えば話は別だけど、でもどうせなしくずしになっちゃうからね。念のために取るけど。
▲	影の伝説の丸シリーズ	いろいろ増える	丸シリーズのなかで一番うれしいのが増丸。なんてったって1UPだからね。点丸は捨てだな。
△	ディグダグⅡのサカナ	500点	このゲームはインフレ点数だから、500点もらってもね。まあ、5，000点のやつもあるけど。
△	B-ウィングの馬	1UP	やっぱり1UPの隠れキャラは、あっても許せるね。あんまり出すぎるのも閉口だけど。
◎	ゼビウスのスペシャルフラグ	1UP	先週ソルが◎を取ってたけど、この1UPも文句なしに◎。4ヵ所しかないから、貴重だもんな。
▲	パックランドの花たち	おもに得点	全部ナムコ点になる紫の花だけはうれしいね。うまくすると、3万点以上取れるもんな。
×	ロードファイターのコナミマン	1，000点	これは、あんまりうれしくない。全然点数のゲームじゃないからね。やっぱり、ただのサービスなのかな。

※評価は◎○▲△×の5段階に分かれています。

FROM KONAMI

紙尾明美ファンクラブ会報 Vol. ①



明美ちゃんからのメッセージ

みんな 元気で ファミコン やってる?! 夏休みには グラディウス ゲーム大会が あるから がんばって れんしゅう しておかなくちゃだめョ! 他のゲームに 浮気しちゃ イヤッ。新製品も出るから 期待しててネ。

ということで第1回めの会報なんだけど、こっちの方もけっこうはがきがきてるんだよね。応援ありがとう。明美ちゃんもがんばってるからね▶でもってこれから何をやってくかなんだけど、今のところ未定です。でも、会長のゲエセンがいろいろ考えてるみたいだから、期待しててくれて大丈夫。『明美ちゃんと南極に行こう』とか『明美ちゃんの髪しおりを作ろう』とか『明美ちゃん握手会』とかね。みんなもはやく会員になって、面白い企画を出そうぜ!!

名誉会長　東府屋ファミ坊
会　　長　ゲエセン　上野

■入会規定

入会希望者は、明美ちゃんへのファンレターを同封の上、″紙尾明美ファンクラブF2係″まで。おって、豪華会員証を発行します。住所、氏名、電話番号を書くのも忘れちゃだめだよ。じゃ、まってるぜっ!!

ファミ道楽情報部員大募集!!

例によって、ファミ道楽のコーナーでも情報部員を大募集している。情報部員とは何ぞや、というと、情報を送ってくれる人から、編集部にきて手伝いをしてくれる人まで、さまざま。もちろん、ファミ通の仕事がメインで、ファミ道楽は、ただの道楽だけどね。希望者は「情報部員係」まで。待ってるよ!!

今週の㊕情報



そういえば、パソコン版で好評だったアドベンチャーゲーム、『オホーツクに消ゆ』がファミコンで出るかもしれないんだよね。そうすると、また北海道に取材に行かなきゃなんないかなあ。次の号で、そのへんの話はくわしくするつもりだから、期待しててね。いま堀井センセが原作書いてるぜ。（東府屋ファミ坊）

ファミ通選抜野球リーグ戦成績

（第2節　5月30日まで）

	試	勝	敗	分	率	差	本塁打
阪神	10	6	4	0	.600	—	17
ヤクルト	10	6	4	0	.600	—	21
巨人	10	6	4	0	.600	—	25
広島	9	4	4	1	.500	1.0	8
大洋	10	4	6	0	.400	2.0	13
中日	9	2	6	1	.250	3.0	11

※各チーム担当者　阪神＝東府屋ファミ坊、巨人＝アルト鈴木、大洋＝ガスコン金矢、中日＝ＦＥ浜村、ヤクルト＝ひらんや高橋、広島＝特派員田中

今節の成績

阪神	大洋	巨人	阪神	巨人	広島	広島	中日	大洋	ヤクルト	巨人	広島	中日	ヤクルト
24	13	16	19	31	8	12	12	11	13	16	13	8	17
14	12	11	17	4	7	4	6	10	12	14	12	4	3
ヤクルト	阪神	ヤクルト	中日	大洋	ヤクルト	阪神	巨人	広島	中日	阪神	巨人	大洋	大洋

今週のファミ道楽クイズ

? 第3節終了後に、いちばんホームランを多く打つチームはどこでしょう？

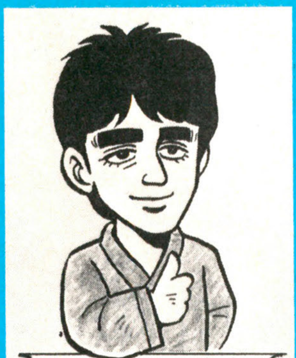
官製はがきに答えを書いて、「ファミ道楽クイズ」係まで送ろうぜっ!!

■もろもろのはがきのあて先

〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ファミコン通信編集部内
ファミ道楽編集部　○○○○係

キミの指に

タジリプロと渋澤先生の指・鍛練



タジリプロ御近影

K. ARAI

前口上

ゲームの世界は広くて深い。まるで人生の縮図を見ているようだ。今週は、ファミコンソフトの技は全然無いんだけど、前号より多めの鍛練を用意した。鍛練精進修業してゲームの腕を上げて欲しい。

講師はゲームプレイヤー集団ゲームフリークのタジリプロと澁澤龍彦だ。よし、爆裂七夕記念特集だ。いくぞ。

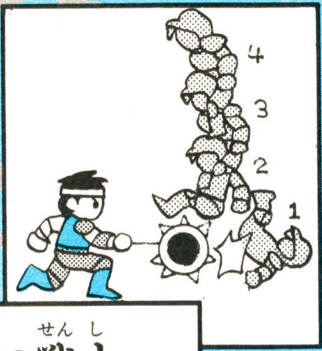
ビ

ワールドカップ

本物さながらの興奮を与えてくれた名機ワールドカップ。一部で噂のあった幻のバナナシュートの方法を伝授しよう。

バナナシュートとは、コーナーから直接ゴールを狙うシュートのことで、ボールの曲り具合がバナナに似ているところからきている。

さてその方法だが、①敵エリア内で味方Aにパス。②Aはダイレクト（あらかじめボタンを押し、ボールを回しておく）でキーパーめがけてシュート。③キーパーがボールをはじき、ゴールラインを割って外に出れば大成功だぜ！ 後はコーナーキックのときに、斜め手前にトラックボールを転がしてボタンを押すだけ。くィくィくィ、曲がったァ！ 決まったァ！ もー、病みつき。



ビ

アルゴスの戦士

あまりに画面が美しくて、プレイがおろそかになっちゃうアルゴスの戦士（詳しくは103ページを読んでくれ）について、４種類のビッグボーナスが発見されたので伝授してつかわそう。

その１。お地蔵さんみたいな戦士の墓標を壊すと、たまにお星様がでてくることがある。これを７つ集めればナント！ ７万点ボーナスだ。きっとセブンスターを吸ってる開発者に感謝感謝。お次は脅威のロイヤルストレートフラッシュボーナスだ。画面下に表示される５つの紋章をすべて集めてみなさい。難しいが、成功した後の喜びはバカでかいぜ。驚け、オッタマゲーション16万点ボーナスだっ！ どうだ、恐れいったか。ボーナスシリーズはまだ続く。ウルフ一族は金の成る獣たちだ。まずひとつ。４匹積みかさなっている奴らを一番下から順番に、だるま落としの要領でスココンとふっとばすと１万点。もうひとつは、虎の紋章を持ち、木の枝からジャンプして上から順に蹴り殺せ！ ７万点だ！ テクモは気前がいいぜ。

ビ

闘いの挽歌

難しいゲームだ。カプコンのゲームは魔界村をはじめ、涙が出るほど難しくて困る。

ところで、路上にあるジャンププレートは、通常より高くジャンプできる一味違う便利な道具だ。だあが、この有難いプレートを調子に乗って、ポンポンヒラヒラ跳ねてばかりいると、突然消えてしまうから驚きだ。あんまり驚いちまって椅子からころげ落ちるんじゃないか心配になるぐらいだ。実は何のことはない。プレートは５回使うと消えるようになっていたんだ。まいるぜ。

それと、ときどき現れる羽のついたハートは取るとダメージが４、回復する嬉しいキャラだ。逃すと痛いぞ。

ビ

アルファックスZ

地味だが、忘れちゃいけないシューティングゲーム、アルファックスZである。真面目なんだかふざけているんだか、舞台は宇宙のくせに、まねき猫やらネズミやらの見るからにヘン！ なキャラクターが次々と登場して、プレイヤーの頭はどっかんドロドロのゴワゴワになりそうだ。

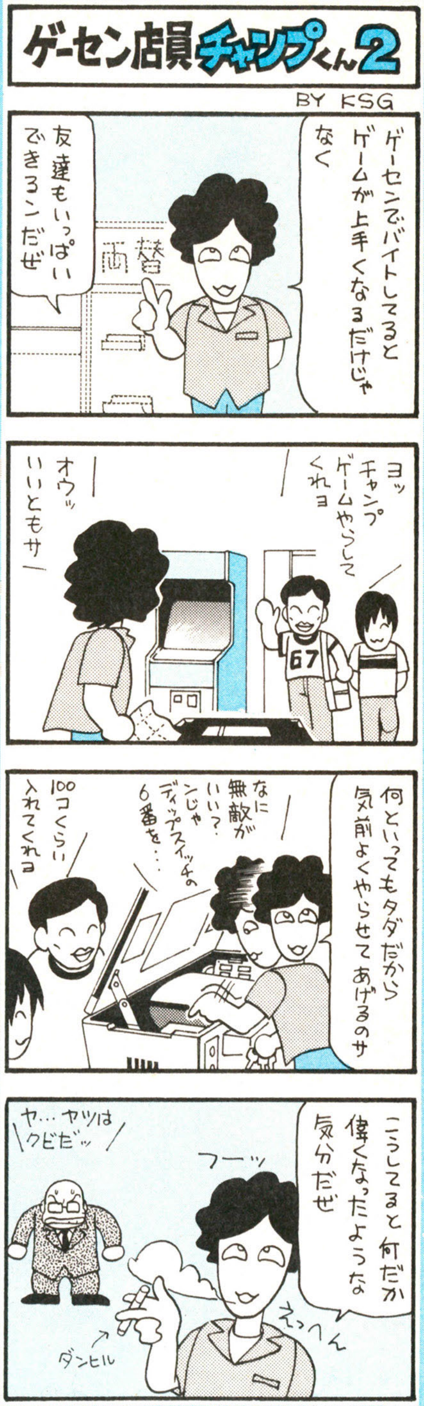
したがって、当然隠れキャラクターも、頭の配線が１本、プッツンしてるみたいなラリパッパな奴があるんだよ。

名付けて、これはビックリ〝隕石からサーフィン〟どうだ。わけがわからないだろう。ときおり飛んでくる隕石をビームで撃て!! するとだんだん隕石の色が変化してって、さらに撃ち続けるとしまいには、サーフィンおじさんになって去ってゆく。気が狂いそうにシュールな隠れキャラだ。

奇跡を起こす 道場 第2回



澁澤龍彥先生御近影



ビ ダーウィン4078

創刊号で突然変異を伝授したが、あのとき公約（それほど大げさなものかしらん？）した通り、残り2種類の突然変異について諸君にけいこをつけようと思う。澁澤師範代がみっちりとやってくれるのだ。

突然変異その2。あらかじめいっておくが、今回の2つの突然変異体は、はっきり言って役には立たない。が、これを知っておれば見栄を張れるようにはなる。では本題に戻ろう。突然変異その2であったか。ふむ、まずSHARRUに進化しよう。ちんけな弾が3つに分裂する、アレだ。で、そのまま自然退化をし、BASUMになる。そしてEVOLを取ると突然変異でLAYSPERになる。こいつは横にしか弾を撃てないのだ。な、情けない。自然退化でBASUMへ戻る。

その3。通常進化の途中ならどれでもいい。とにかく地下をうろつく大きな奴、PATA・Fの中心に自機の影をしばらく合わせていれば起こる。その名はSUPPURATE。めちゃくちゃな方向に弾を出す困り者だ。

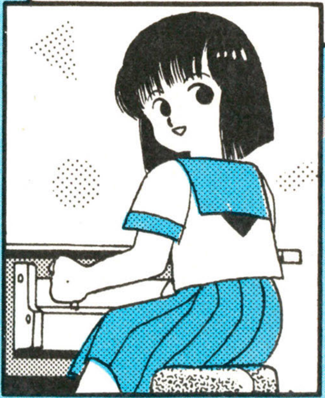
以上でダーウィン4078のけいこを終了するよっ。

ビ ミスターごえもん

ここのところ、ヒットゲームがお目見えしなくて地味だったコナミが、久々に自信満々に世に送り出したゲーム。これがミスターごえもんなのだ。

面クリアーの直前に、千両箱が置いてある。これを取ると400点だ。どうもクサイ。ラウンドクリアーのボーナス点にしては400点は少な過ぎはしないかなと思ったのだ。よく調べると実はこれ、千両筋を跳び越えると最高3,200点のボーナス点がもらえることがわかった。やっぱりな、という気がするな。パックランドのラウンドクリアーボーナスに似てるんだよな。

他にも、ごえもんには隠れキャラがたくさんあるらしいけど、また今度な。



K.SUGIMORI

指鍛練の結果を報告しなさいッ!!

世に裏技多かれど、ビデオゲームについては情報交換の場が少ないせいもあるのか、何故か話題になることも最近は、ちとないようだ。そこでだ。ビデオゲームとファミコンソフトの鍛練の場を用意した。それが指鍛練道具なのだ。

君が見つけた秘技絶技の数々をハガキに書いて送ってくれ。優秀な奴は、ここで紹介して、ほめてやる。じゃ。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部「指・鍛練道場」係

タジリも澁澤先生も、首をキリンぐらい長くして待ってるぞ。



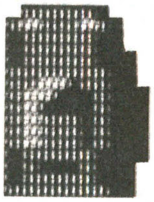
水野店長のもう一度逢いたい

第2回 ロードファイターの巻

さて、ロードファイターだ。数あるレーシングタイプのゲームのなかでも、私はこのゲームが大好きなのだ。ちっこいキャラクターが走りまわる姿は、見ていてとっても楽しい。もちろん遊んでても楽しいね。

やっぱりボクたちはクルマが大好きなのだ！

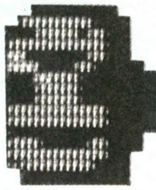
いらっしゃいませ。私が社会人ファミコンユーザーの水野店長なんつーやつだ。よろしくたのむぞ。とゆーわけで、第2回目をむかえた「もう一度逢いたい」。今回は、カーレースゲームの傑作ロードファイターの魅力を徹底解析してみたいと思うのだ。お話を聞きたい人は、白線までさがって聞いてちょーだい。



さぁてロードファイターなんだけど、今回このゲームをとり上げたのには、実は深いわけがある。というのも、今、ファミ通編集部では、レーシングカーが大ハヤリなのだ。ラジコンじゃないよ。レーシングカーだ。

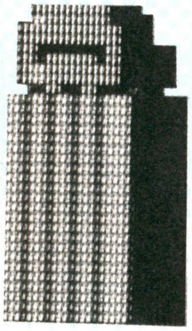
どーゆーのかというと、ピストル型のコントローラーでスピードを調節して、コースをぐるぐる回るやつで、なんとコースは4車線もあるのだ。

ファミ通のスタッフは、みんな自分のクルマを持っていて、キレイに色までぬって大事にしている。そして、お仕事がとってもヒマなときだけ、みんなで集まってレースをして楽しんでいるのだ。そのレースっていうのが、またスゴイんだぜ。クルマはみんなチューンナップしてあって、スッゲー速いの。それが4台もいっしょに走るもんだから、目が回ってしょーがない。一度機会があったら、みんなにも見せてあげたいよな。



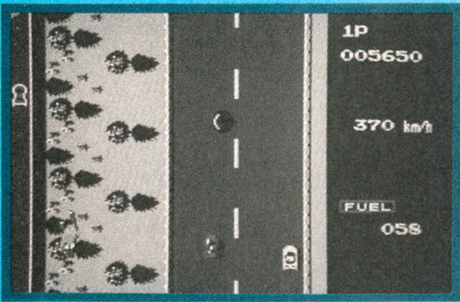
そんなわけで、ファミ通編集部でハヤってるレーシングカーを見てて思い出したのが、ロードファイターってわけなのだ。

ロードファイターはこんなに面白いのだ！



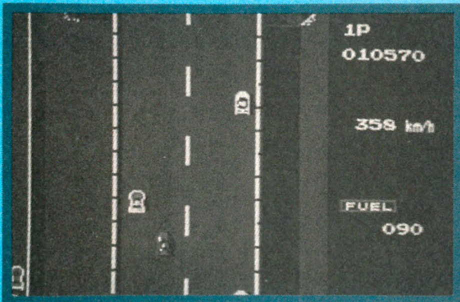
ロードファイターってゲームは、ツインビーやグーニーズ、グラディウスなんかで知られるコナミから発売されたものだ。コナミの出すファミコンゲームには、なかなか定評があるんだけど、なぜかこのロードファイターだけは、あまりパットしないで忘れられてしまったような気がする。とってもいいゲームなのに……。

STAGE 1 住宅街



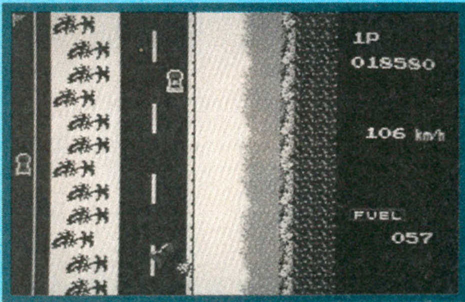
住宅街をぬって走るハイウェイだ。道はばは広いし、ほとんどが直線なので、ノーミスでクリアーは常識。

STAGE 2 橋



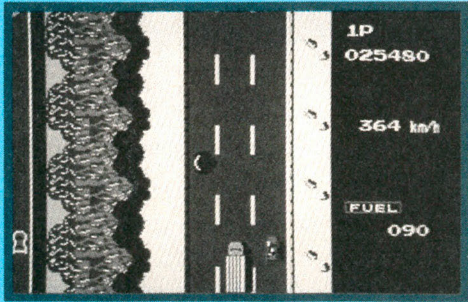
長ーい橋のコースだ。とにかくまっすぐな道なので、それほど難しくはない。これもノーミスだよね。

STAGE 3 海岸線



4つのコースのうち、いちばん難関なのがこの海岸線コースだ。狭い2車線でときどき曲がりくねっている。

STAGE 4 山間

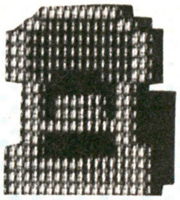


最終コースは山のあいだをぬって進む山間コース。けっこうカーブが連続しているので注意が必要だ。

ROAD FIGHTER

その理由としてまず考えられるのが、キャラクターが小さいってこと。ホントにちっこいんだよね。なんかソラマメがカーレースしてるみたいだもんね。だけどさ、大きけりゃいいってもんじゃない（例、ジッピ……おっと）。ロードファイターの場合、このキャラクターの小さいところが命なのだ。

キャラクターを小さくまとめたからこそ、あれだけのスピード感が出せたのだし、画面全体から見た印象も、すっごくギョーシュクした感じになったのだ。そう思いません？　ロードファイターのスピード感って、私はとっても好きなのだ。

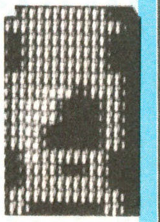


あんまりヒットしなかった理由のその2は、ゲームが単調だったってこと。これも意見が分かれるところだ。いろんなしかけを作ってバンバンやるのがいいか、それともこのゲームみたいにただただストレートなのがいいのか。もちろんその両方ともあっていいんだけど、ロードファイターの場合、ストレートで単調なところがいいんじゃないのかな。

マッハなんとかっていうゲームあるでしょ。私はあのゲームが、とっても苦手なのだ。せっかくレースを楽しもうとしてるのに、ドラムカンだとか岩だとかが出てきて、それだけじゃないんだよな、敵のオートバイもやっつけなきゃなんないんだよね。あれ。そーゆーしなきゃなんないことがいっぱいあるゲームよりも、私はロードファイターの単調さの方が、数十倍も好きだ。キミたちにもそこんとこをわかってほしんだよなー。

というわけで、理由はともかくロードファイターが大ヒットにいたらなかったのはとっても残念だと、私は思うわけなのだ。

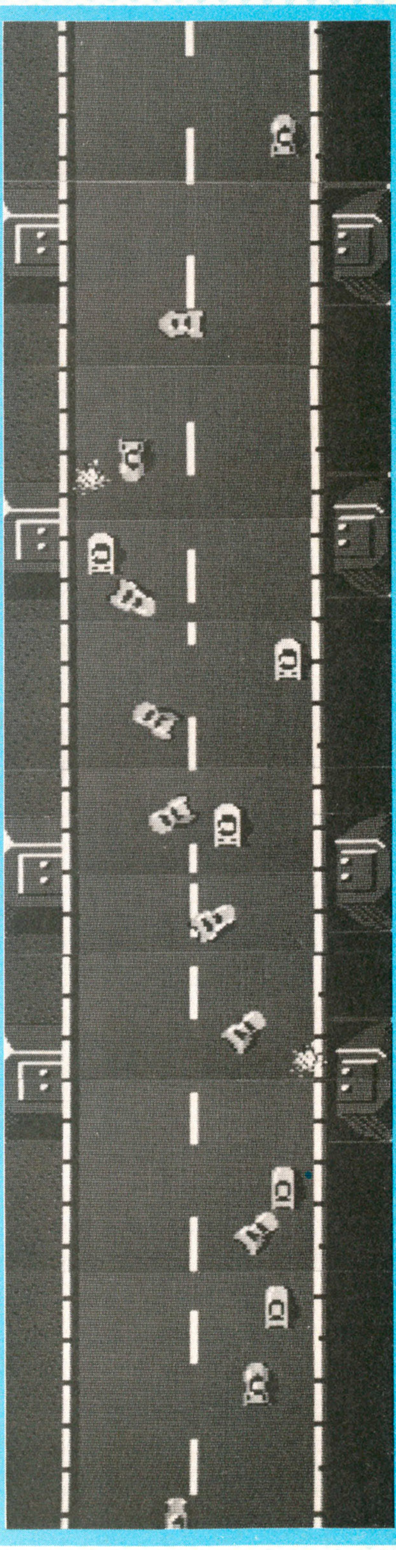
お仕事でイヤなことがあったとき、気持ちが沈んでどーしようもないとき、私は必ずロードファイターをプレイする。あるときは住宅地をぬって、またあるときは海岸線にそって、私はまっ赤なスポーツカーをブッ飛ばすのだ。おっと敵のクルマだ。おっとトレーラーだ。おおっとオイルだ。アブネーなぁ。やったぜガソリン車。



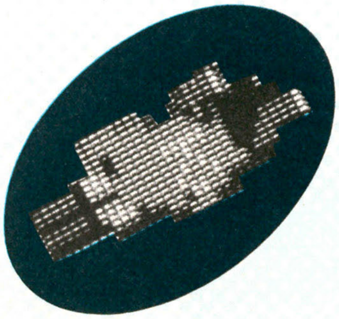
ロードファイターに熱中してるときは、浮世を忘れる別天地。こーんなゲームはそーあったもんじゃない。だから私は声を大にしていいたいのだ。こーゆーゲームにこそ、何度でも逢いたい！

これでこそ上級者だ

ロードファイターの上級者なら、このくらいのことはあたりまえだよね。むしろ、こんなに回転しちゃうなんてーのは、ホントはあんましよくない。敵のクルマに当たった瞬間に、すぐさま逆ハン切って車体をたてなおさなきゃいけないのだ。まーとにかく逆ハンが大切なのだ。逆ハン切ることに慣れてくると、反対に敵のクルマにわざと当ててやっつけるなんてこともやってみよう。いろんな楽しみ方ができるのも、このロードファイターのエライところだ。



コナミマンも出る！

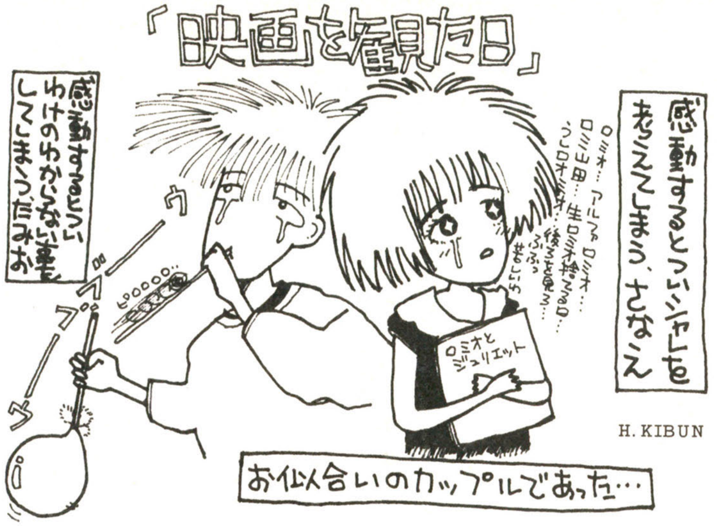


←これがウワサのコナミマンだ。ノーミスでコースの70パーセントをクリアーすると、突然飛んでくる。スーパーマンに似てるけど、よく見ると違うんだよね。

ファミコン通信

おすすメディア

ファミコンのゲームがボクの命です！　なんて言ってるようじゃ、キミはまだまだ素人のゲームプレイヤー。このページを読んで、よく勉強するように！



BOOK 本

●機動戦士ガンダム・最後の赤い彗星

山口　宏
580円
勁文社



1979年4月7日、〝ガンダム大地に立つ〟でスタートした「機動戦士ガンダム」は、当時のアニメファン、メカニックファンのあこがれの的でした。アムロ・レイ、シャー・アズナブル、セイラ・マス、フラウ・ボウ……。プラスチックモデルもバコバコ発売されて、それはもう、大さわぎのガンダムブームが何年か前にあったんだ。とにかく、ガンダムのプラスチックモデルを買うために、お店の前に開店前から行列ができるぐらいだったんですから。

そして月日は流れ、その元祖ガンダムの続きが出てきました。「Ｚガンダム」、「ガンダムＺＺ」がそれですね。でもやっぱり、元祖が一番良かったなあ——。

ま、懐古趣味はこのあたりにしておいて、今回取り上げたゲームブックのご紹介しましょう。「機動戦士ガンダム・最後の赤い彗星」。赤い彗星とは、シャー・アズナブルのことですね。知ってました？　で、このゲームブックではタイトルにドドンとあるように、シャー・アズナブルが主人公になっているのです。つまり、プレイヤーのキミがシャー、というわけ。アムロじゃないよ！　というところがミソですねー。

ストーリーは、本編とはちがったオリジナル。「機動戦士ガンダム」では登場しなかった、試作モビルスーツ群がどんどんでてきます。つまり、このシナリオでは「もし、試作モビルスーツが実戦に投入されていたら……」という仮定のもとにお話が進んでいくわけで、それだけに、とても新鮮な気持ちでゲームに望めます。ガンダムマニアのキミでもナットク！

副題は、1年戦争終結前夜。ガンダムファンならもちろん、そうでないキミも、こういったゲームブック・アドベンチャーブック好きならば、けっこうイケル本、じゃないかなあと思いますよ。おすすめっ！

DISK レコード

しかし、まあなんというか、突然で失礼なんですが、どうしてコナミさんが作るテレビコマーシャルは、必ず最後に外国人の坊ちゃまが大きな口をあけて上を向くのでしょうか。ちょっと前から気になってたんです。

「イチゴだカニだ、ピーマンだ——」という名セリフを今にとどめる「ツインビー」もそうだったし、お金をたんまりかけた模型を使った「グラディウス」もそうですよ。なぜでしょう？

えー、ところで、今度の25日、つまり6月25日に、アルファレコード株式会社から、とってもおもしろいレコードがでます。「コナミ・ゲーム・ミュージック Vol.1」といって、みーんなよく知ってる、「グラディウス」や「ツインビー」などのゲームミュージックを詰めこんだ、コナミファン、ゲームファンのキミにはこたえられないレコードなんですよ。

●コナミ・ゲーム・ミュージックVol.1

ALR-22902
アルファレコード（株）　2,200円



実はこのレコード、同じくアルファレコードから先月（つまり5月）の25日に発売された、「スーパーマリオブラザース」、「ゼルダの伝説」などのゲームミュージックが収録された、「ファミコン・ミュージック」というLPの続編なんだって。いやはや、こりゃまいった。

アルファレコードさんでは、これらのゲームミュージックを集めたレコードに〝GMO

レーベル"と名前を付けて、これからどんどんシリーズ化してだしていくそうです。けっこう真剣に作っていくみたいですよ。

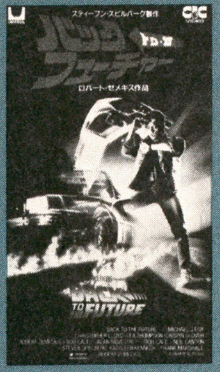
こういうふうな企画のレコードがでてくるということは、裏をかえせば、ゲームミュージックがちゃあんと市民権を持った"音楽"として聞かれるようになってきた、ということなわけだ。以前なら、まあなんか音がないとさびしいから——、程度の音楽の作り方だったのが、売らんがための販売競争も手伝ってか、大マジメにBGMを考えだしたという結果のタマモノでしょうか!? うん、だって、今とっても売れてるゲームソフトの音楽って、みんなノリがいいもんね。ついつい、ロづさんじゃったりなんかして。

ま、1度、レコード店で見てみましょう。

VIDEO ビデオ

Recommended!

●バック・トゥ・ザ・フューチャー



VHS.β
CIC・ビクタービデオ株式会社
10,500円

1985年のアメリカでのこと。マイケル・J・フォックス演じるところのマーティは、どこにでもいるような高校生。ある日、知り合いのブラウン博士の研究室に行くと、ビックリギョウテン！ 博士は、自分の車"デロリアン"を、なんとタイムマシンに改造してしまっていたのでした！ ワースゲー、というようなことになり、あれこれ実験をしているうちにちょっとしたアクシデントが発生。あわれマーティは1955年へタイム・スリップしてしまったのでした。タイヘンダーとまわりを見てみると、これまた驚き！ 30年前のヒル・バレーの町並みが目の前に……。

なんとかしなきゃあいけないな、と、あれこれしているうちに、ひとりの女子高生に出会います。彼女はマーティにひと目ボレ。そりゃあ良かった——ではすみません。その女子高生こそ、彼の母親であるローレンの若い時の姿なのでしたっ！

1985年に全米でNo.1のヒットとなった映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」の冒頭部分をご紹介しました。きっと映画館で見たことのある人も多いことと思います。製作総指揮は、もうおなじみ大有名のスティーブン・スピルバーグ。大人から子供まで、誰もが楽しめる作品として日本でも大当たりしました

さて、その「バック・トゥ・ザ・フューチャー」が、もうビデオ化されてしまいました。発売元はCIC・ビクタービデオ株式会社、そして販売元は日本エイ・ブイ・シー株式会社ということで、お値段はお求めやすい10,500円。最近はビッグヒット映画でも、1年ほどで家庭で観られるようになってきたんですねえ。

総天然色、ステレオHi-Fi、日本語字幕スーパー入りで116分。ビデオレンタルショップでも借りられるそうです。

ビデオデッキがかなり普及してきた今では、家庭内暴力じゃなくて家庭内ロードショーが手軽に楽しめるようになってきましたね。そりゃもちろん、映画館で見るような大画面、大迫力、大音響というわけにはいかないだろうけど、ああもう1回観たいなあ、という映画がお家で観られちゃうということは、とても幸多きことじゃないか、と思いますよ。

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION NO.2

45番目のショップができたんです！

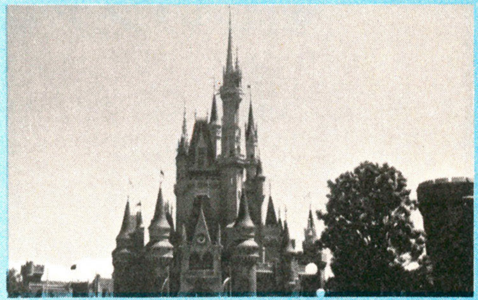
東京ディズニーランドの豊かな話題をつづってお送りするこのコーナー、今回はパーク内のショップに関するお話です。さあドヴァッといこう！

大質問でーす。東京ディズニーランドのパーク内に、ショップは全部でいくつあるでしょう？ うーんうーんうーん。正解は45でした！ 小さいのはキャンデーを売ってるワゴンから、大きいものはそりゃもうホントーに大きなお店まで、夢いっぱいの商品をそろえたショップがたくさんあるんですねー。

その45という数字、実は、今日——つまり6月20日に45になったんです。"フロンティア・ウッドクラフト"というショップが6月20日にオープンしたのでした。

ウエスタンランドのハングリーベア・レストランの向かい側にできた、木工品のショップなんです。アメリカ西部のイナカ町に見かけられるような、小さな小屋のようなお店で、かわいらしい板(縦6センチ、横20センチ、厚さ1.5センチ)を使ってその場でキミの名前をローマ字で彫り上げてくれるんだって!! よろしいですねー。東京ディズニーランドに近々行ったあかつきには、「よっ、元気でやってるかい」なんてことなど言いながら、立ちよってみてください。

とにかく、角から角まで、施設全体に心がくばられている東京ディズニーランド、それらの施設の作り方、美しさを見ると「ほんと、凝ってるな」とうならせられるようなものばかりです。たとえば上の写真、これは有名な"シンデレラ城"なんですが、これもまあ本当に、よく作ってあります。上っ面だけの虚飾じゃなく、そのどっしりとした雰囲気、かもし出す雰囲気であっとうさせてくれるっていうのが、とてもうれしいのです。



あと1ヵ月で夏休み。今度の夏休みこそはちょっとファミコン休みも取って、オンモに出て遊びましょう！ 東京から離れたところに在住の人も、関東近辺のご親戚を訪ねるついでに、東京ディズニーランドに足を進めてみませんか。

INFORMATION

得する情報いっぱいのインフォメのページだよ。今回はファミコン好きが泣いて喜ぶ新製品と、思わず笑えるプレゼントの紹介なのだ。

NewProduct

ついにここまできた！



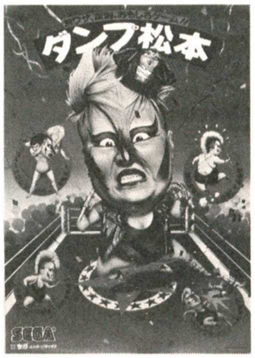
お問い合わせはホリ電機株式会社
☎045-933-9611(代)まで。

あと一歩で最高点だぞぉおっ!! と思った直後、指がつってしまったとゆー経験ありませんか？

本当、くやしいんだよねーっ。思わずコイツのせいだとばかりにコントローラーを投げ出しちゃったりするのだ。だけどある意味じゃコントローラーのせいでもある。もっと使いやすくて、指の疲れないコントローラーが欲しいよな。そこでこのレーザーコマンダーの出番なのだ。光学式スイッチとゆー新しいスイッチがついてるので指が疲れない。連射のレベルも１秒４発から40発まで選べる。その他いっぱい得する機能つき。７月20日に新発売される予定だから、１ヵ月がんばっておこづかいをタメておきましょーね、みなさん。

Present

大迫力！　大爆笑！



ド迫力のダンプ松本は㈱セガ・エンタープライゼス提供



影の伝説は㈱タイトー提供。２つともハガキで申しこんでね。

用意はいいか！　プレゼントだぞ。今回はポスターをプレゼントしちゃうのだ。まずひとつは、業務用ゲーム機の『ダンプ松本』。とにかくハデなポスターだ。これは５名様。ほんでもってもうひとつが、みんなもよくご存知の『影の伝説』。こちらも５名様にプレゼントだ。どっちがほしいか書いてよね。

●あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部ＩＭ係

NewProduct

新しいファミコンが出るぞ



ツインファミコンのお問い合わせはシャープ㈱☎03-260-1161まで。７月１日発売予定。

キミたちがファミコン、ファミコンと呼んでいる、そのファミコンには、実はたっくさんの種類があるんだよね。

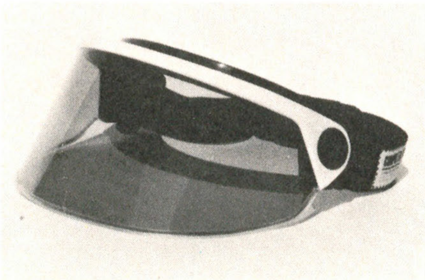
最初の頃に発売されたファミコンは、コントローラーのコードが黒じゃなくて茶色だったし、Ａ、Ｂボタンが四角くてゴムでできてたファミコンもあった。それにもっとこまかいことを言えば、カートリッジをさすとこのカバーがザラザラしてるのや、マニュアルにもいくつかのバージョンがある。知らなかったでしょ。

そんなファミコンに、またひとつ新しいファミコンが仲間入りした。シャープから発売される〝ツインファミコン〟だ。

左の写真をよーく見てほしい。なんかファミコンじゃないみたいでしょ。そーなんです。このファミコンには、ディスクシステムが内蔵されているのだ。つまり、カートリッジでもディスクカードでも、どっちでも遊べちゃうってわけ。スタイルもスッキリとオシャレ。今度買い替えるときは、これが便利かもね。

NewProduct

目にやさしいのだ



お問い合わせはインターコープ
(資料提供)☎03-350-8747まで。

モニター画面のぎらぎらのために、すでに虫の息だったはずの君の目ん玉くんに朗報だ。やさしく目を守ってくれる〝コンピューターゴーグル〟が開発されたぞ。これをつけてファミコンやれば、お母さんだって文句は言えない。サングラスとしても使えるし、こりゃ便利だぜ！

お詫び：前号(創刊号)の〝出前一丁〟のページ内で、一部三宅裕司さんのお名前を誤って表記したところがありました。たいへん申しわけございませんでした。ご迷惑をおかけしたことを、ここにお詫び申し上げます(編集部)。

JUNE	FRI	20	●ファミコン通信　創刊２号発売
	SAT	21	
	SUN	22	
	MON	23	
	TUE	24	
	WED	25	●小泉今日子のオールナイト・ニッポン「ファミコン・バカコーナー」絶賛放送中（25:00〜27:00）
	THU	26	●チョップリフター発売　（ジャレコ）4,900円
	FRI	27	
	SAT	28	
	SUN	29	
	MON	30	
JULY	TUE	1	●スクーン発売　（アイレム）4,900円
	WED	2	●小泉今日子のオールナイト・ニッポン「ファミコン・バカコーナー」絶賛放送中（25:00〜27:00）
	THU	3	●かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次発売　（サン電子）4,900円
	FRI	4	●ファミコン通信　創刊３号発売
	SAT	5	
	SUN	6	
	MON	7	
	TUE	8	●月刊ログイン　８月号発売
	WED	9	●小泉今日子のオールナイト・ニッポン「ファミコン・バカコーナー」絶賛放送中（25:00〜27:00）
	THU	10	

先取新作情報

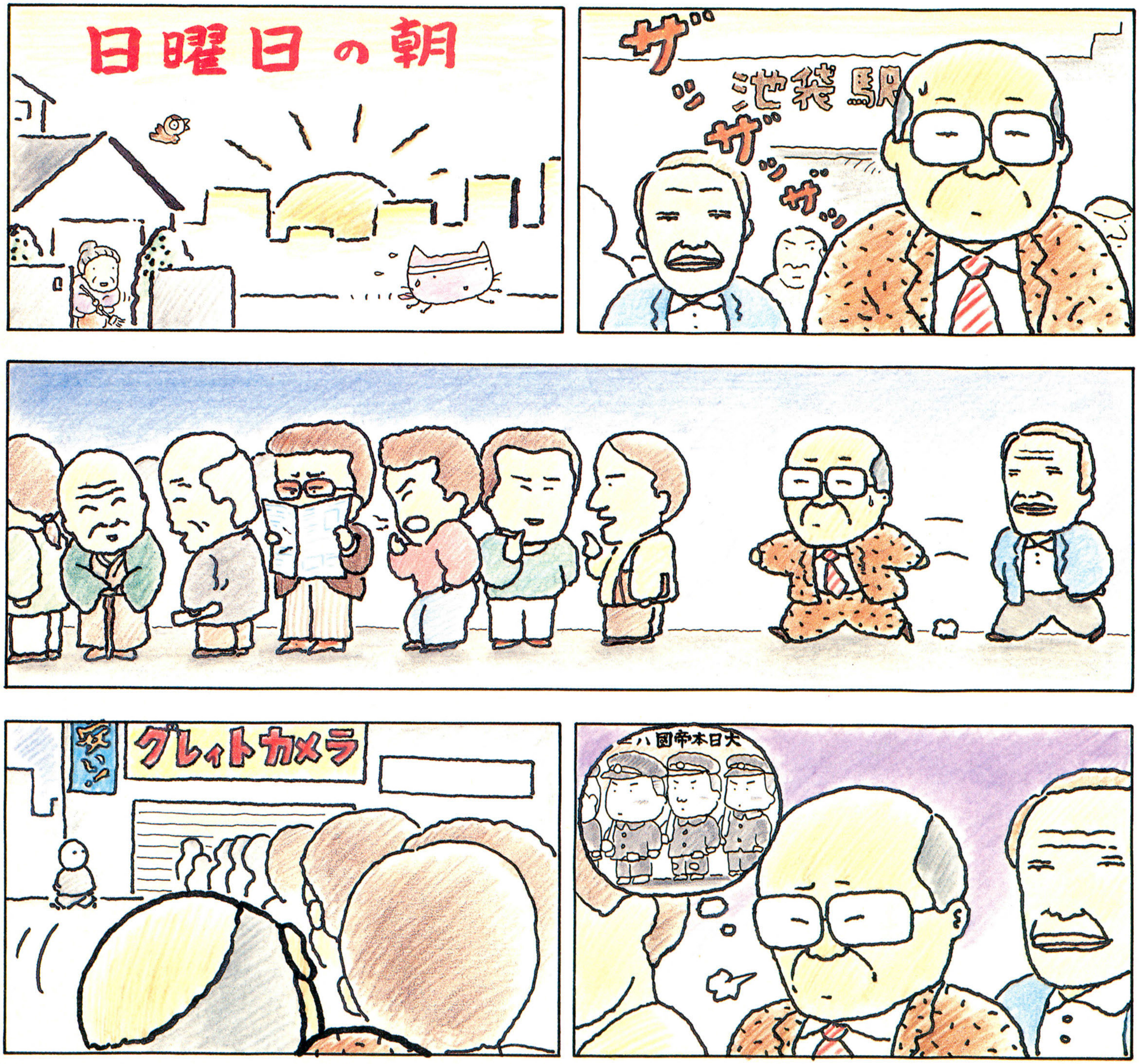
- バベルの塔/ナムコ/7月中旬発売予定/3,900円
- ソロモンの鍵/テクモ/7月下旬発売予定/価格未定
- スーパーピットフォール/ポニー/7月下旬発売予定/5,500円
- バレーボール/任天堂/7月下旬発売予定/価格未定
- 倉庫番（仮称）/アスキー/7月発売予定/2,980円
- ゴーストバスターズ/徳間書店/発売日未定/5,200円
- ワルキューレの冒険/ナムコ/8月上旬発売/3,900円
- 戦場の狼/カプコン/8月中旬発売予定/価格未定
- テラクレスタ/日本物産/8月中旬発売予定/価格未定
- レイラ/デービーソフト/8月中旬発売予定/4,900円（予価）
- コスモジェネシス/アスキー/8月中旬発売予定/価格未定
- キングスナイト/スクウェア/8月29日発売/4,900円
- 北斗の拳/東映動画/8月下旬発売予定/4,900円（予価）
- スカイキッド/ナムコ/8月下旬発売予定/3,900円
- 飛龍の拳/日本ＧＡＭＥ/8月発売予定/価格未定
- ＡＳＯ/エス・エヌ・ケイ/8月発売予定/価格未定
- バナナ/ビクター音産/8月末発売予定/価格未定
- スクランブル21/ビクター音産/8月末発売予定/価格未定
- キャッスルエクセレント/アスキー/9月発売予定/価格未定
- ラビリンス/徳間書店/発売日未定/価格未定
- アルゴスの戦士/テクモ/発売日未定/価格未定
- ランボー/パック・イン・ビデオ/発売日未定/価格未定
- クレイジークライマー/日本物産/発売日未定/価格未定
- ゴルフ(仮称)/任天堂/発売日未定/価格未定
- グレートソードマン/タイトー/発売日未定/価格未定
- バルバルークの伝説/ビッグ東海/発売日未定/価格未定

し・あ・わ・せのかたち



ゲルマニウムね おとおさん

桜 玉吉
くEP




ガサ
やめとこ
ふう
ファミコン順番待ちの
お客さま！お待ちどーさまっ！
3割4割引きはあたりまえーの
グレイトカメラ
売れのこりソフトと
だきあわせての
大特価販売！
はやいもの
がちいっ！
グレイトカメラ
どどどぞっ
わーーっ
グレイトカメラ
本日は
ファミコン
残念ながら
うりきれで
ございい〜！
ぜいぜい

ログイン通信

8月号はRPG大特集っ

ログイン8月号ってのは、7月8日発売で、7月8日ってのは、もうなんてったって夏。今年の夏は冷夏だというウワサが流れてはいるが、このログイン通信が掲載されるのは、7月号の月刊アスキー（6月18日発売）と7月号のMSXマガジン（7月8日発売）なのだ。そんでもって6月18日ってのは、やっぱりどうあがいても梅雨だな。こりゃ。さらにつけたせば、実際この原稿を書いているのは、困ったことに5月15日。春だ。こーいう生活をしていると、はっきりいって時の流れが速く感じられる。

しかあし、そんなこんないっている場合ではないっ。全世界のパソコンゲーム事情に一番くわしいログインは、すでにこの夏、そして秋、冬、クリスマス、お正月商戦向けに密かに開発されている（つまり、今年後半に登場する、ということだ）ロールプレイングゲームたちをキャッチしてしまったのだっ!! す、すごい!!

そのラインナップのあまりの強烈さに、きれいな写真植字になったあとではわからないだろうが、原稿の文字は読めないほどふるえているのだ（注：読めないのは本当だけれども、いつもと変わんないよ。アイの写植オペレーター）。えっ、なにか、きこえましたか?

ほんの少しだけ、教えてしまうと、ウルティマV!!の画面写真（開発中のもの）を入手!! ウィザードリィIV＆日本版ウィザードリィ情報をウッドヘッドに直撃電話取材!! はァ、はァ、はァ……。いってしまった。ついでだからもっといっちゃうと、90パーセント完ペキ版ザナドゥ、夢幻の心臓2、ブラスティー、メルヘンヴェールIIもある。いや、まいったね、こりゃ。

プログラムのラインナップもすごいぞっ。まずおなじみのログイン版ドラ・スレ（PC-8801、X1）、移植版でクエスターズ（PC-8801、S1）、そして最後に東海道五十三次・比叡山編（PC-8801）ときた。これは、もう買うしかないなァ、読者ショクン。よろしくね。

あっ、それからもうひとつだけいっとくと、結局のところ8月号の特集は、ロールプレイングだってことなんです。そして、実は9月号は、もっともっとビックリのネタを用意しているから期待していいぞ（あれ、9月号の予告もしちゃった。いいのかなァ）。



月に一度は徹夜しよう!!

ええい、8月号の徹夜の刑は、なかなか決まらなかった。それは、どうしてなのか!? 別に徹夜してまで遊んでしまうおもしろいゲームがなくなってしまったワケではない。

実は、最近次期主力ライターの連中が、徹夜の刑を恐れて、なんか知らないが私（編集長）の前でゲームをやらなくなってしまったのだ。まったく、なんてヤツらだ。ゲームに夢中になって遊んでいるスタッフをつかまえて、徹夜の刑を申しわたすのが、私の唯一の楽しみだったのに、ひじょーに残念である。

しかし、私はめげないの。なんだかんだ難クセつけて徹夜の刑を宣告しちゃうんだもん。

というわけで、今回の難クセ被害者第1号は、ガビン伊藤。そして出しものは、最初は『マイナー2049』にしようと思ったのだが、ガビンのやつは、とにかく運動神経がにぶい。4面でヒーコラ悲鳴をあげ、「こんなゲームじゃ徹夜はできませんよォ」などとなまいきなことをいうので、シンキングラビットの『道化師殺人事件』に決定!!

どーなるかは、8月号を見てのおたのしみだ。この際だから9月号もガビン担当かな。

今年もル・マンに行くぞ

ニュースがまにあうか、まにあわないか、まだよくわからないのだが、ログイン6月号で予告したよーに今年もログインのステッカーが、フランスは、ル・マン24時間耐久自動車レースにマツダのマシンとともに出場する。そんでもって、ログインからは、経費の関係で、奥山カメラマンひとりが現地に飛ぶことになっているのだ。あーあ、ビンボー編集部はつらいなァ。本当だったら、私も行かなきゃなんないはずなんだけど、お金がないの!!

でも、写真だけは、絶対にとってくるよと奥山カメラマンは豪語しているので期待して待とう。

ショクン、マツダのマシンとログイン・ステッカー、応援してくれよなっ!!

テグザーがジオラマに!!

ときおり連載のイラストレイテッドゲーム。今回は、テグザーの巻。

ついこの間、撮影したのだが、こりゃすごいぜっ!! とにかくセイコー、チミツな模型が、ゲームアーツの関係者である小川氏によって密かに作られていたのであった。どんなにいいできなのかは、8月号を見よう。撮影も花火、煙幕、ドライアイスなどを駆使し、水科カメラマンも汗だく。力の入ったジオラマ・フォトを見せてくれるはずだ。

というわけで、ログイン8月号も大充実なので、毎月ログインを買うひとも、ときどき買うひとも、はじめて買うひとも、本屋さんでお買い求めください。

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ログイン通信東京本社
電話　(03)486－7111
郵便振替口座　東京4-161144

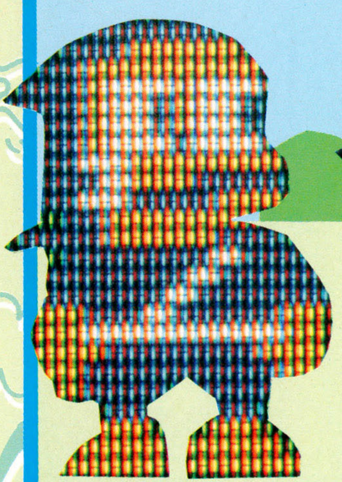


テープログイン8月号にもたくさんゲームがつまっているのだっ!!

永久保存版 その②

今週のこの1本！

忍者ハットリくん



●（株）ハドソン 4,900円

ヤッ、お待ちかねの永久保存版だ。今回は「忍者ハットリくん」の巻。忍法の修業に出たハットリくんが、いろんな敵をバッタバッタとなぎ倒し、16エリアをクリアーして、忍法段をメデタク認定してもらうのだ。チクワの位置はもちろん、カギやインロー、太巻物の出現場所、ボーナス得点の出し方などすべて公開するぞ!!

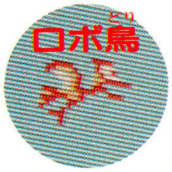
敵キャラ便覧っ!!

敵の特徴を頭に叩きこめ!!



甲賀忍者

⬅手裏剣１発でダウンの弱い奴。3、4人固まって出現するが、直進派、１回跳び、連続跳び、逆戻り派と動きは４種類。忍法を取るためにもどんどん倒すべし。



ロボ鳥

➡フラリ飛びながら爆弾を落としてくる。でも落ちるスピードは遅いし爆弾の間隔もあいてるから、落ちつけばわりと簡単。



カミナリ忍者

➡空からすばやく雷を投げつけてくる。こいつ自身は動きがのろいから、ムササビの術か雲乗りの術で、ま横から攻撃すれば大丈夫。



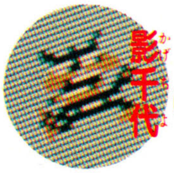
カエル

⬅メカ忍を倒したとき、巻物のかわりに出てくることがある。触れるとやられちゃうからよく注意しないとね。



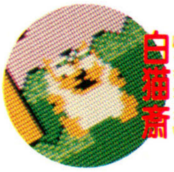
おばけ

⬅武器は持ってないけど一度触れたらもう離れない。動きは遅いけど、しっかりニジリ寄ってくるから要注意。



影千代

➡忍法を盗むカッパライ。触れると１個取っていくのだ。手裏剣で追っぱらうかジャンプでよけるしかないっ！



白猫斎

➡出現した後３秒たつと大きくヘンシン！ジャンプしながら手裏剣を撃ってくる。なかなか手強い敵なのだ。



カラス天狗

⬅とにかくビシバシ動いてビシバシ手裏剣を撃ってくる。触れたら最後だ。霧隠れで逃げるか八方手裏剣を使用。



ケムマキ

⬅雲に乗りながらパワー回復のハートを投げてくれるイキな奴。でも触れるとパワーを取ってしまう敵でもあるから気を許しちゃダメ。



ジンゾウ

➡ハットリくんのお父上。鳥居からボーナスのチクワを投げてくれる。鉄アレイに注意。



メカ忍者

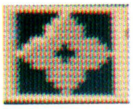
⬅甲賀忍者を10人倒すと出てくる。手裏剣４発でダウンして巻物に変身。触れるとやられるぞ。



雲乗り忍者

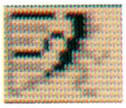
➡超スピードでしかも急降下、Uターン、ジグザグ、急上昇と４パターンの攻撃をしてくるイヤな奴。同じ高さでやっつけよう。

巻物便覧っ!!



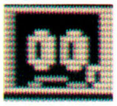
手裏剣

⬅ハットリくんが最初から持っている武器。たいていの敵キャラは、これでやっつけることができる。



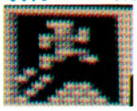
影走りの術

➘ハットリくんのスピードが２倍になる。甲賀忍者や影千代の下をくぐり抜けて時間をかせごう。はやいっ。



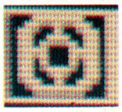
霧隠れの術

⬅約15秒間、ハットリくんが透明になる。しかも無敵！ "力"を取るときに便利。



高飛びの術

⬅ジャンプ力が1.5倍になって高い所もラクラク。フルーツを取るときにいい。持ってると安心の忍法。



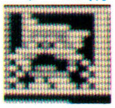
みずくもの術

➡水の上だってスタスタ歩いちゃう。池の多い3、11、13、15エリアで使うといいだろう。



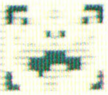
雲乗りの術

⬆約15秒間、雲に乗って空を飛ぶことができる。フルーツを取ったりカミナリ忍者を倒せ。



ナミダパワーの術

↙影千代とケムマキ以外の敵をいっきに倒せる強力忍法。シンゾウに触れると実行され、一挙に８、０００点。



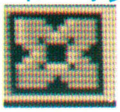
いかり火の玉の術

⬇獅子丸が火の玉になって敵をやっつける。時間は約15秒間だ。ただし白猫斎は倒せない。



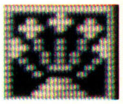
金縛りの術

⬅約５秒間、画面内の敵の動きをすべて止められる。その間に逃げたり倒したりしよう。白猫斎にも効果大。



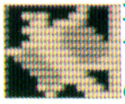
ハイパー手裏剣

⬅手裏剣が画面の端まで届くから、遠くの敵でも一発だ。でも15秒間です。



八方手裏剣の術

➚手裏剣を撃つと５方向に広がる。５方向でも八方とは…アリ？ まあいいか。で、時間は約15秒。



ムササビの術

➡Ａボタンで空を飛ぶことができる。池、谷が渡れるし、空の敵にも負けないシ！

巻物は、フルに使うべしっ!!

隠れキャラがどっちゃりあるか

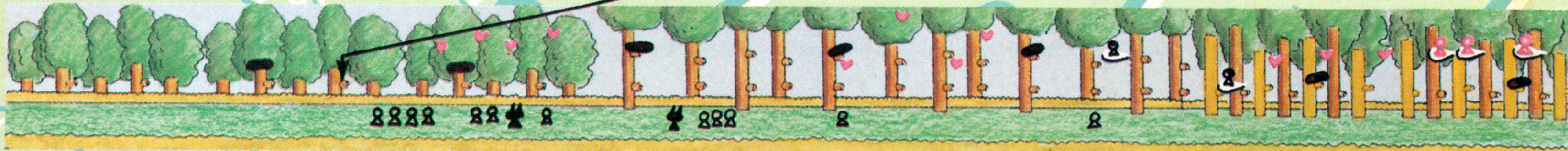
エリア1

いっちばん簡単なエリアだから、ここでは忍法をあまり使わずに、どんどん集めておくことだ。大切なのは、人数増やしかな。10人までは影千代で増やせるから、試してみよう。ヒマだったら、チクワを取っておくのもいいね。



隠れボーナスステージだっ!!

⬅ショッパナから裏ワザだ。矢印の位置でジャンプすると画面が白黒に変わり、甲賀忍者がフルーツになるのだ。1個4,000点で各エリアに1ヵ所ずつあるから、見逃さないように。

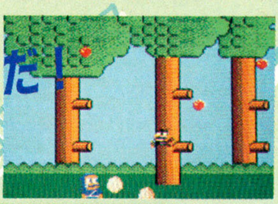


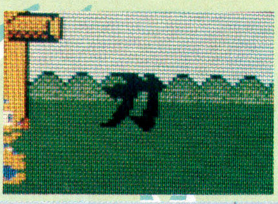
エリア2

長い池があるから、みずくもの術を使って行こう！ ラクだぜ。それと、エリアの終わりのほうで、隠れキャラのインロー&太巻物が出るから忘れないように。でも、ロボ鳥には注意したほうがいいよーだ。おばけもかわいいなんて思うなよ。

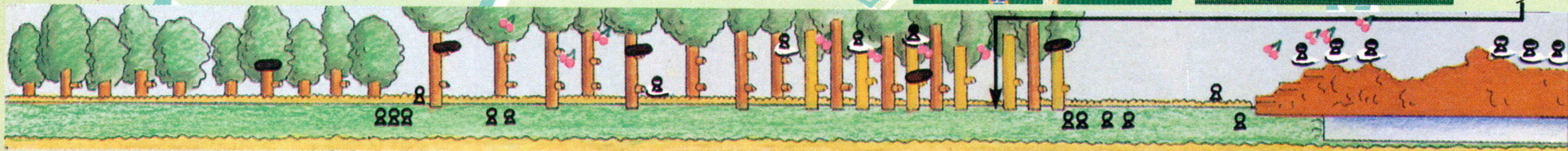
フルーツ4個が"力"のもとだ！

➡"力"マークはパワーが「2」上がるだけじゃない。3個以上集めるとすべての忍法が同時使用できる。





隠れボーナスステージ



エリア3

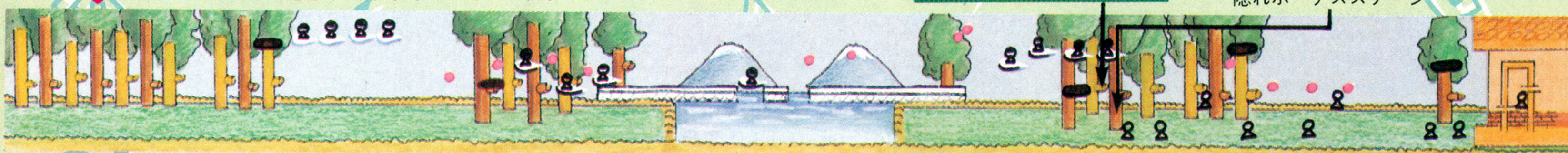
このエリアには、カギが出るんだと。それを取るとワープできるんだ！ すごいだしょ。ハットリくんはカギっ子だったのだな、実は。ワープするのに、なぜカギが必要なのか、という疑問はあるが、ワープできちゃえばなんだっていーや！

➡ここで手裏剣を撃つとカギが出てくる。カギを取るとその場からいっきに6画面分先にワープしてしまう。時間がないときによい。



カギを取ってワープするっ!?

隠れボーナスステージ



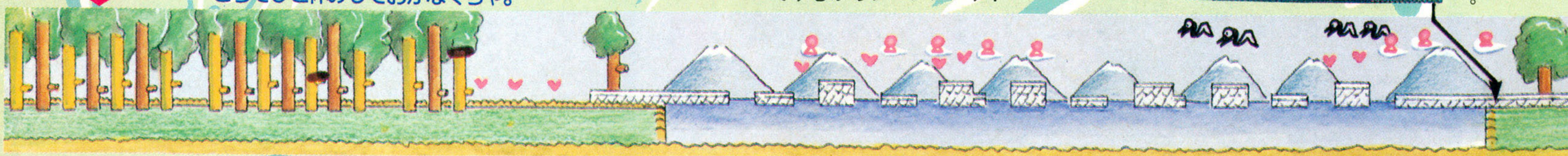
エリア4

ここは、半分以上が池だから、みずくもの術が必要だな。それと影走りの術も使ったほうがいい。そろそろハットリくんの数も減ってきてる頃だし、影千代にも登場を願いたい。まだまだ先は長い。ここらでひと休みしておかなくちゃ。

⬇この巨大な池！ ムササビの術を使って敵を撃ちながら進むしかないな。みずくもの術を同時に使えば、空から落ちてもおぼれないですむからアーンシンッ！



ここの隠れボーナスは、1個8,000点なんだぞ。

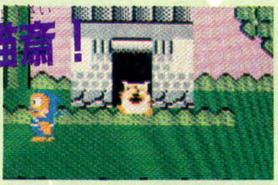


エリア5

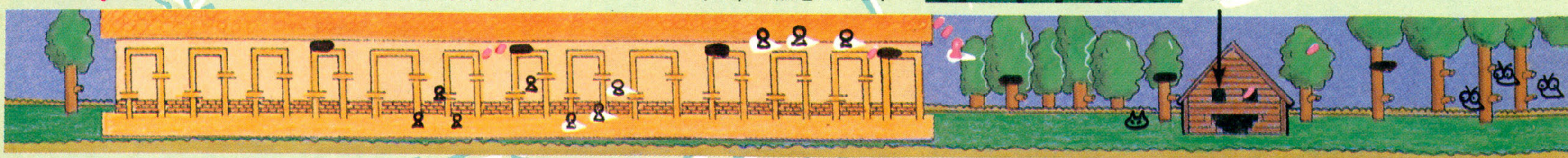
ここは池もないし谷間もないから、わりかしラクかも。それに、インロー&太巻物が出るから、なかなかお得なエリアなのだな。だけど、3分の2ぐらいの所におばけがいるから、十分注意してほしいものだね、うん！

ついに出たぜ、ブーネコ白猫斎！

➡白猫斎が出たら、すぐ金縛りの術をかけて手裏剣を8発撃つんだ。これで一挙50,000点追加だぜ！



⬇左窓の前で手裏剣を撃てば、インロー&太巻物が出るぞ。欲しいものにあわせてスコアを調整しよう。



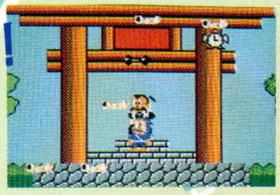
=ハート =チクワ =甲賀忍者、メカ忍者 =影千代 =雲乗り忍者 =カミナリ忍者

ら見逃すなよっ！

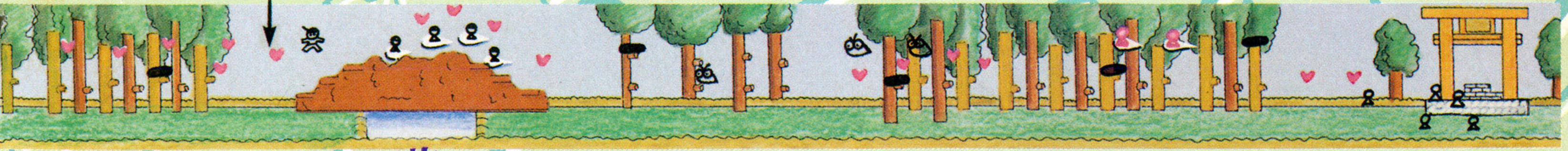


⬇ここでケムマキくんが登場する。彼の投げるハートを取れば、パワーが9まで回復できるのだ。そろそろパワーも減ってきているころだし、必ず取っておくようにしよう。

鳥居の中に入ってチクワを取れ！

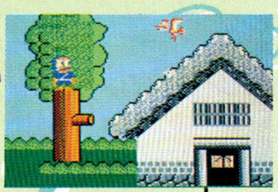


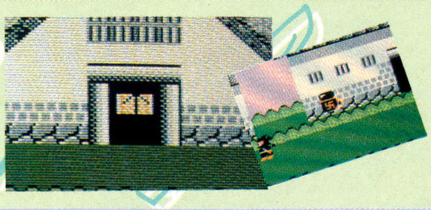
➡ゴール直前にムササビの術を使って飛ぶと、鳥居の中に入れちゃうのだ。これで、すべてのチクワを取ることもできるのだ。



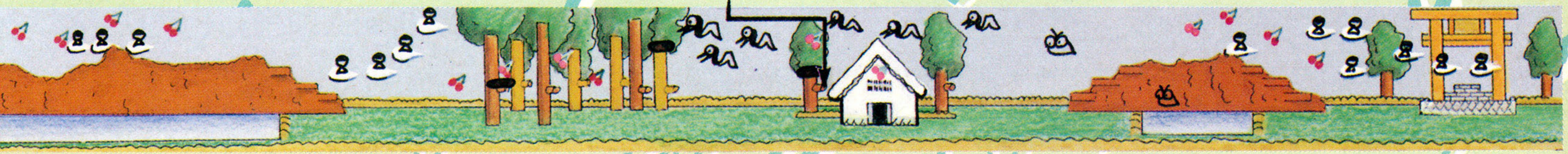
インロー&太巻物の隠れ場所！

➡隠れキャラのインロー＆太巻物は全部で7ヵ所だ。隠れ場所で手裏剣を撃つと、どっちか出てくる。





⬅これらを出すとき、スコアの10の位が奇数ならインロー、偶数だと太巻物が出る。インローは10,000点＋タイムとパワーアップの補充、太巻物は810点＋4忍法だ。

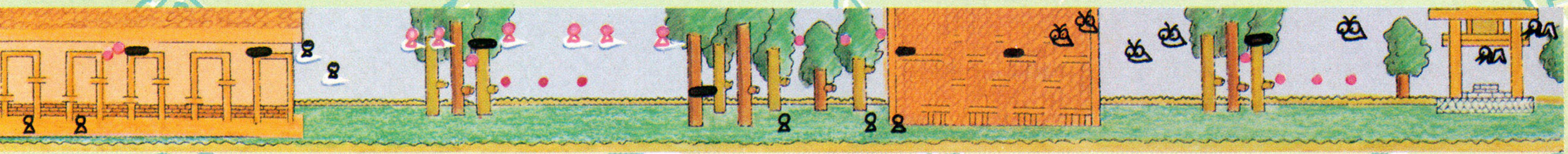


⬇忍法は出しおしみしちゃいけない。取ったらタイミングよく使って、すぐその後でメカ忍を倒して忍法を取り戻す。この繰り返しも、必勝ポイントのひとつだと言えるのだ。

思いっきりシンゾウを泣かす！

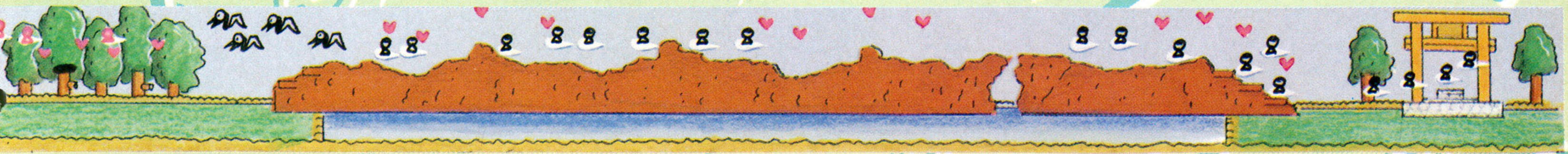


⬅おばけはしつこくてキライだな、なんか思ったら思いきってナミダパワーの術を使って撃破しちゃえっ！　ただし、おばけが全部出そろってないと意味ないんだけど。



⬇またも巨大池の登場だ。もう一度、ムササビ＋みずくもの術を使って渡りきらなければならない。落ち着いて敵を狙っていかないと、パワーを消耗しちゃうから気をつけるんだぞ。

⬇2つの巨大池のおかげでパワーはかなり落ちてるはず。ここのフルーツと"力"マークは絶対取っておくべきだ。パワー尽きてゴール直前でバッタリ倒れたなんて情けないもんな。



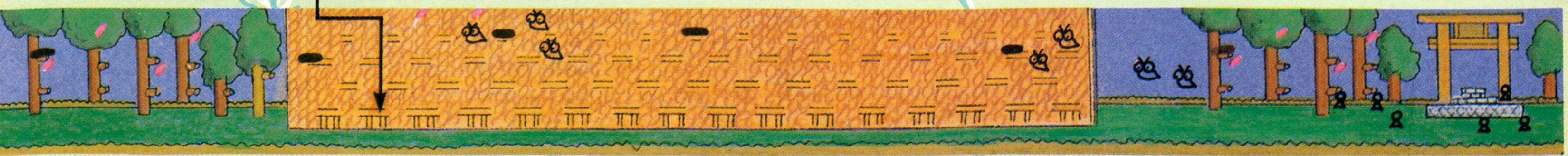


壁ぎわに隠れボーナス

⬅2本めのたてくいの右側でジャンプすれば、またまた隠れボーナスステージだ。ここは1個4,000点。

⬇このエリアでは、なるべくムササビの術は使わないで、次のエリアのためにとっておきたいのだよ。

⬇ここらで少し忍法集めしよう。ゴール直前でネバってメカ忍をやっつけるのだ。



=白猫斎　=おばけ　=ロボ鳥　=フルーツ　=カラス天狗　=ケムマキ

忍法の使い場所に合わせて巻物

エリア6

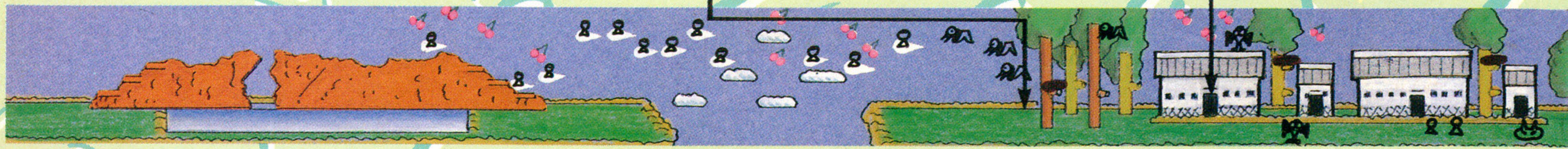
エリア5とはうってかわって、池に谷間にと、いろいろあるエリアなのだ。ぜひ、ムササビの術を使いたいね。でも、あまり下に行きすぎると、あっ！ という間に落っこっちゃうから、気をつけようね。インロー&太巻物も忘れないように。

隠れボーナステージ。ここは1個6,000点。

また出ちまったぜ

➡入口の上で手裏剣を撃てば、インローか太巻物が出る。前のエリアで忍法を使い果たしてるんだったら、ここで4つの忍法をもらっちゃうべきだね。偶数スコアにして太巻物を狙え。



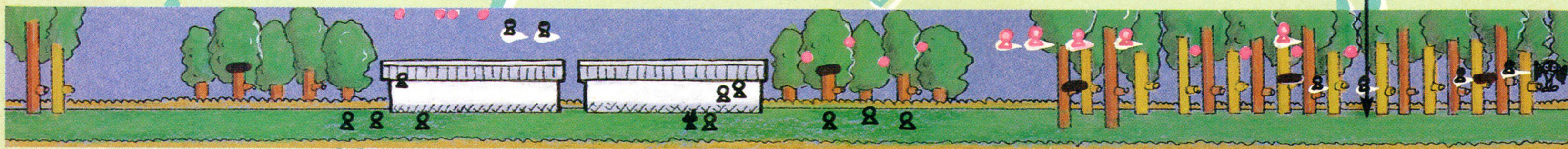


エリア7

ここらあたりで、忍法が全部そろうようにしておきたい。とくにムササビの術は絶対必要だ。なんたって、ながあ～い谷間が待ち構えてるからね。ここでのケムマキくんの出現場所は、危ない所だから、無理に取らずにクリアーを目指すべきだ。

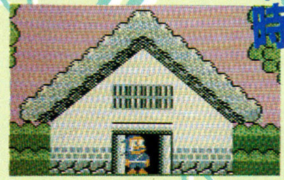


⬇ここでは、霧隠れの術や八方手裏剣を使って、敵をビシバシ倒していこう。でもって、矢印の場所でジャンプすれば、隠れボーナスステージが出るぞ。ここは1個4,000点だ。



エリア8

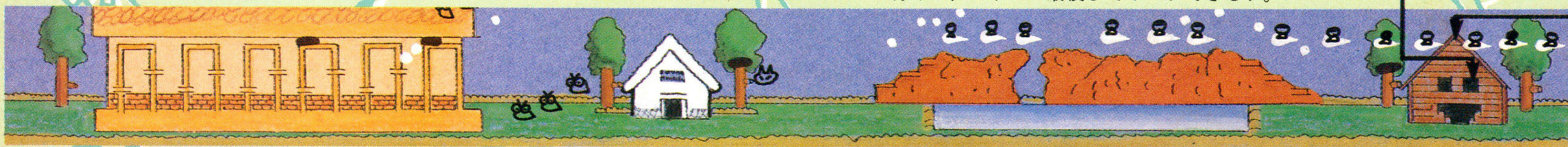
最初の小屋でワープするってのもいいけど、やっぱり隠れキャラを出したいね。なんたって20万点だもん。それから、池があるけど、みずくもの術さえあれば問題なし！ インロー&太巻物もあるからね。疲れちゃったときは、ポーズなのだ。



時間がないときのワープ頼み!?

⬅唯一のワープゾーン。残りタイムが10秒以内のときに、この蔵の入口に行くと、エリアの最後までワープできるゾ。

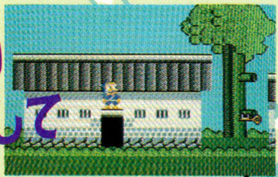
⬇右窓の前で手裏剣を撃てばインロー&太巻物が出る。これで4個め。



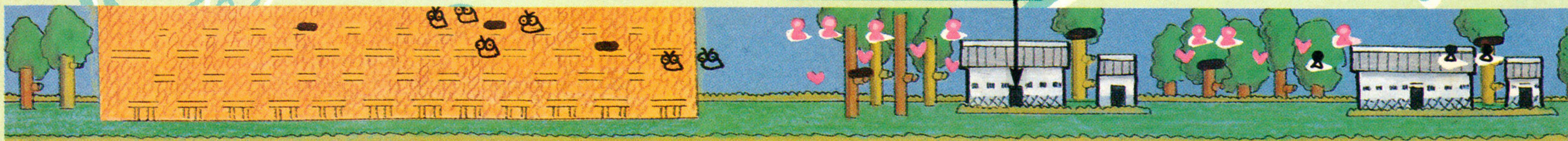
エリア9

エリアは全部で16だから、ここは後半の出発点になるわけだ。池も谷間もないから、忍法を集めて後半戦に備えておこう。おばけに気をつけながら、カギを取って、いっきにワープしてしまうのだ。

敵にやられないように注意して

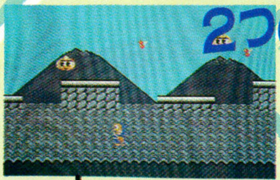


⬅最初の蔵の入口上で手裏剣を撃つと、隠れキャラのカギが出る。ワープしてもいいけど、隠れボーナスがもらえなくなっちゃうのも残念！



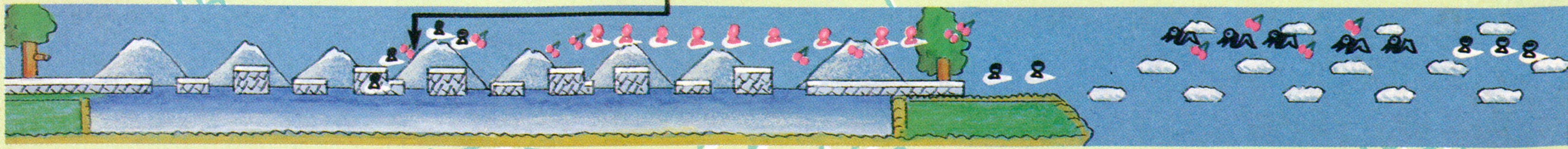
エリア10

途中では、忍法集めができないから、どんどん先に進もう。と思ったら、いきなし池！ みずくもの術だな。そして今度は谷間。ムササビか雲乗りの術を使おう。一度死んじゃうと、術がなくなっちゃうからキツくなるぜ。白猫斎もいるしね。



2つめのカギだ、ワープするか！

⬅ここの隠れボーナスは、池の途中。4つめの山の頂上よりちょっと左の位置だ。ムササビを使って取ろうね。ここは1個6,000点。

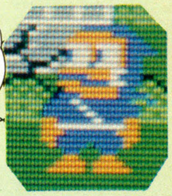


=ハート =チクワ =甲賀忍者、メカ忍者 =影千代 =雲乗り忍者 =カミナリ忍者

永久保存版

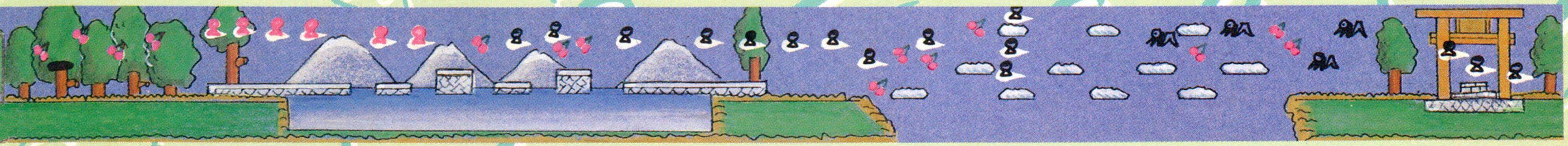
を集めるのだっ！

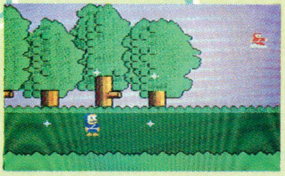
とってもキビシかったでござる。この先おもいやられる拙者でござった。



⬇また池に来ちまった。ムササビの術＋いかり火の玉の術を使って進んでいこう。すぐまた谷間が出てくるから、さらに霧隠れの術もあわせて使えば、ロボ鳥が来ても恐くないぞ。

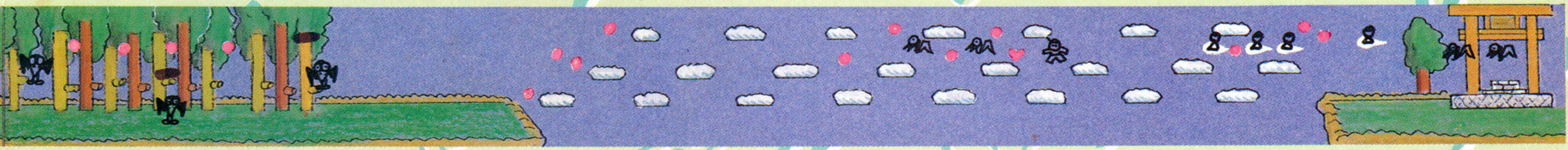
ただし、ここで一度やられちゃうと大変なのだ。忍法はなくなるし、メカ忍も出てこないから巻物は取れないし、それでもって池や谷間を渡るんだぜ。慎重に進むべしだ。







⬇なが〜い谷間だ。ムササビの術を使ってきり抜けよう。途中でフルーツと"力"マークが出てくる。わりと簡単だから、しっかり取っておきたいところだね。



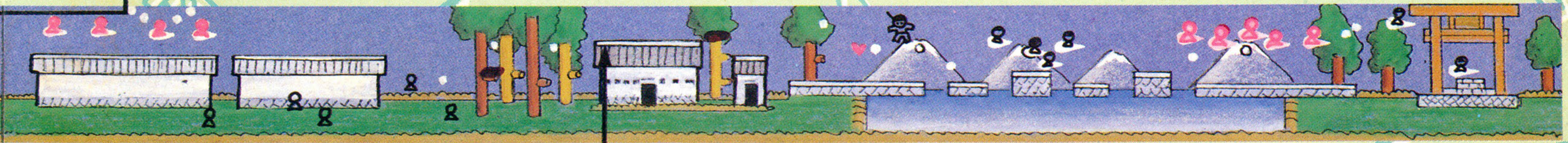




ハイスコア確実！20万点だぜ!!

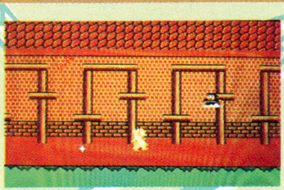
⬅屋根のてっぺんで右方向に32発撃つと、ヘンな顔が現れる。で、さらに16発撃つと口が開いて顔は昇天。なんてアワレな奴。

このエリアで一度も死なず、しかも隠れボーナスを出さなければ、20万点がもらえる。このヘンな顔はエリア14でも出るのだ。そこではぬぁんと200万点ももらえちゃうんだぜっ。

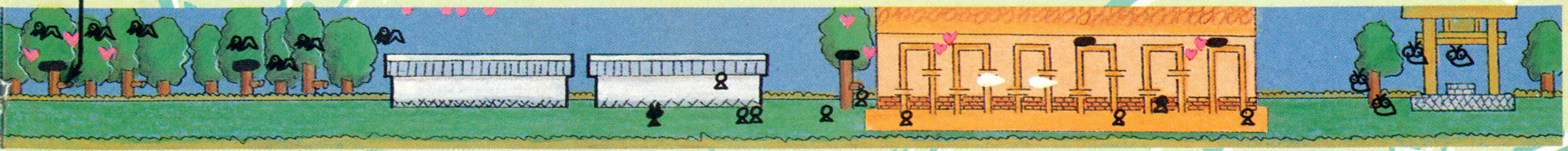


隠れボーナスステージ
チクワと連チャンだね。

蔵を通り過ぎたら、次の林のあたりで無敵になれそうだ。ここで、さらにチクワを集めておこう。"力"マークもあるから、無敵のうちに取ってパワーを回復しておかなくちゃだ。

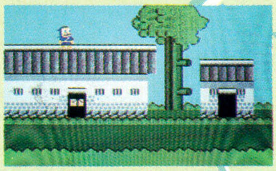


隠れボーナスステージ
2つめのかわらの上だ。

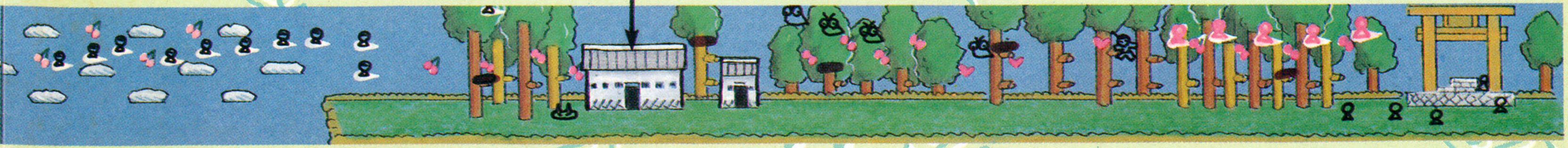


⬇この谷間はホントなが〜いのだ。敵はゴチャゴチャいるしやんなっちゃうよっ！　でもムササビと霧隠れを使って進むしかない。あといかり火の玉や八方を使えば、君は強い！

⬇インロー＆太巻物の出現場所だ。長い谷間を渡った後だし、どっちも欲しいところだ。



⬇ここで、いっぱいメカ忍を倒して忍法を取り戻そう。できればエリアの最後まで進んでおいて、そこで時間まで忍法を取るといい。



=白猫斎　=おばけ　=ロボ鳥　=フルーツ　=カラス天狗　=ケムマキ

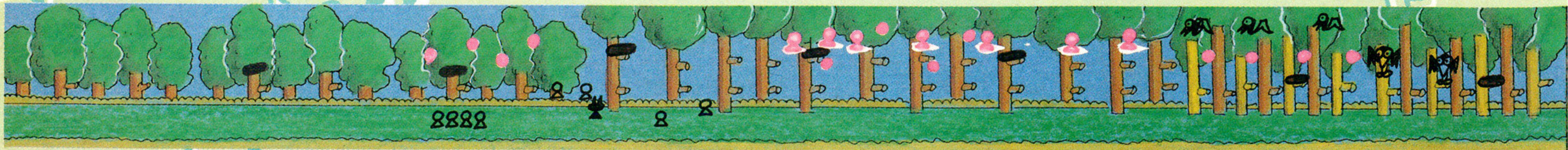
いよいよ大詰め。試練のあとに

エリア11

これといった隠れキャラも出ない、おだやかなエリアなのです。でもがっかりしないでくれよ。メカ忍や影千代の出てくる場所が広いから、人数増やしや忍法集めがいっぱいできるんだから。たまにはこういうエリアも必要なんだぜ。息切れ防止にはさ。

⬇ここらはカミナリ忍者とかロボ鳥が出現するから雲乗りと霧隠れを使っていこう。

カミナリ忍者を倒せ！



エリア12

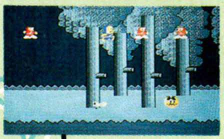
あと5エリア進めば終了だから、がんばるんだ！　ここは、短い谷間が3ヵ所もある。忍法を使う必要はあまりないけど、自信のない人は、安全な方法で越えたほうがいい。インロー&太巻物も出るから、あせらずじっくり行こう。

⬇2つの谷間を越えて、かなりパワーも忍法も使っちゃったところで、インローと太巻物が出るなんて、なかなかニクイね。あともう1回谷間を越えることを考えて選び取ろう。

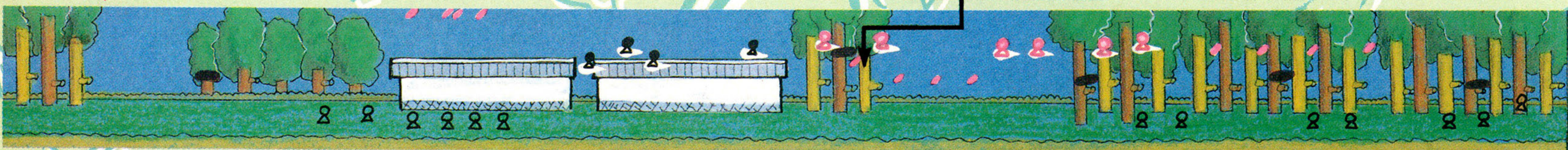


エリア13

う～む、目が痛いなあ、という人は、1回休み、電気代がもったいないよ、という人は、サイコロの出た数だけ進め。ま、そんなことはどうでもいいけど、このエリアでは、みずくもの術さえあれば、とくに問題はないよーだ。次のエリアに進め。



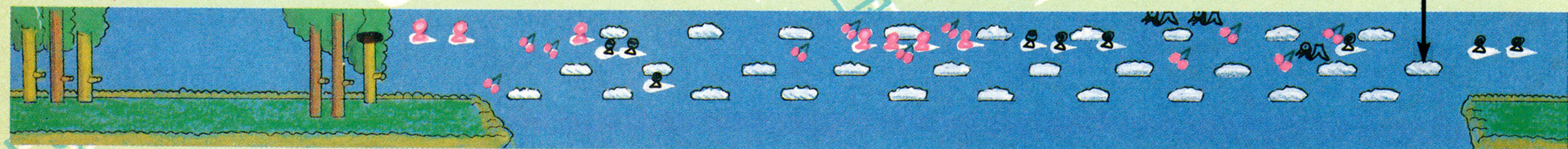
⬅矢印の位置で隠れボーナスをもらった後は、雲乗りの術を使ってカミナリ忍者と戦えっ！



エリア14

ここでもエリア8と同じ隠れキャラが出るぞ！　信じられないけど200万点ももらえるのだ。最初の長い長い谷間では、くれぐれも死なないように！　忍法がなくなっちゃうし、200万点もパァ！なんだから。うーっ！　手がふるえるぜ、まったく。

⬇う～む、なんて長い谷間なんだっ！　6画面分あるぜ。んじゃ無敵するか、と簡単に言えるようにチクワを集めておくことが秘訣。で、最後の雲に隠れボーナスが待ってるワケ。

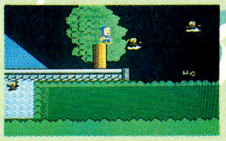


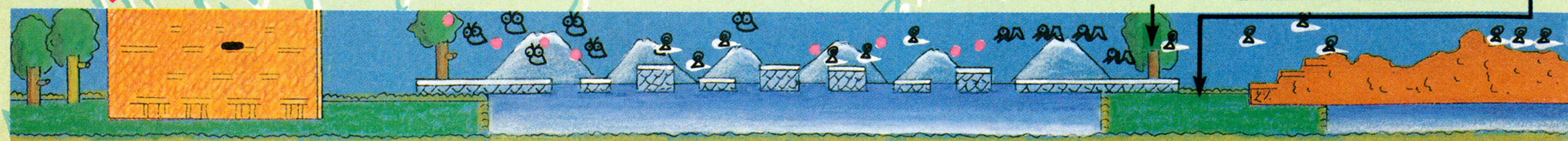
エリア15

最後のカギが出現！　最終エリアのためにも、さっさとクリアーしたほうがいいぞ。カギを取って、ワープしてしまおう。もうすぐハットリくんの修業も終わるのだ。ここでモタついてはいられない。ただし、忍法集めだけは、しっかりやっておこう。

これが最後のカギだっ!!

隠れキャラのカギもこれでオワリ。池を逃れるか、ボーナスを取るか。

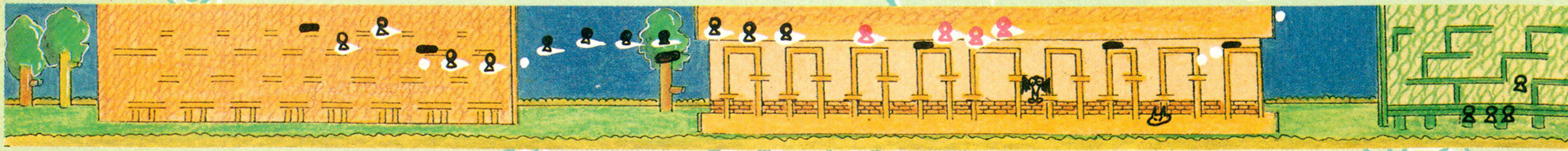




エリア16

やった！　ついに最終エリアだ。お疲れ目さまあ！　なんて安心するのはまだ早い。最後の難関、迷路のような壁を抜けて行かなきゃなんないのだ。カラス天狗の攻撃も激しいから、軽く考えてるとゲーム・オーバーだぜ。マップをよく見て進むのだぞ！

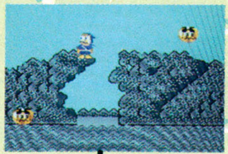
⬇このブーネコ白猫斎め、また出たか！　と怒ってもしょーがない。後の迷路のことを考えると、どの忍法を使ってやっつけるか迷う。無敵、金縛り、シンゾウのいずれかを用いよ。



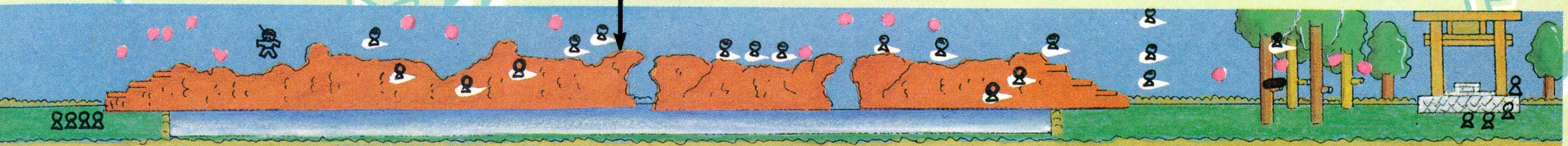
=ハート　=チクワ　=甲賀忍者、メカ忍者　=影千代　=雲乗り忍者　=カミナリ忍者

はハイスコアが！

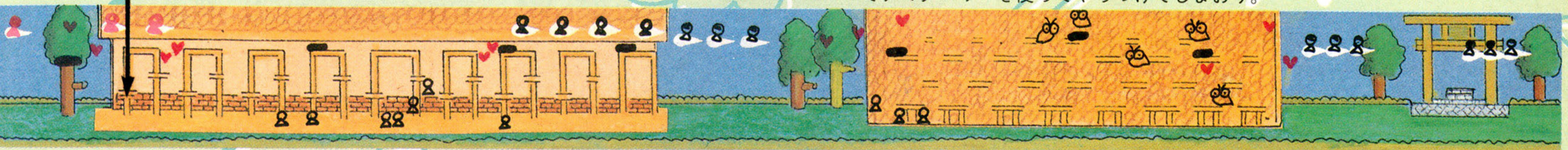
⬇池を渡る前に、メカ忍を倒して忍法を補充しておこう。で、みずくもの術を使って池を渡るのだ。最初の岩山の切れめのちょっと左でジャンプすると、隠れボーナスステージだ。



⬇エリア最後の場面でも、時間までネバってメカ忍を倒して、忍法を取りまくろう。次のエリア12がまたキツイんだよね。だからそのためにもせっせと準備しておくのさ。



隠れボーナスステージだ。ここは1個8,000点。残りのエリアも少なくなってきたし、どんどん点数かせいでいこうか。



泣き虫シンゾウの登場!!

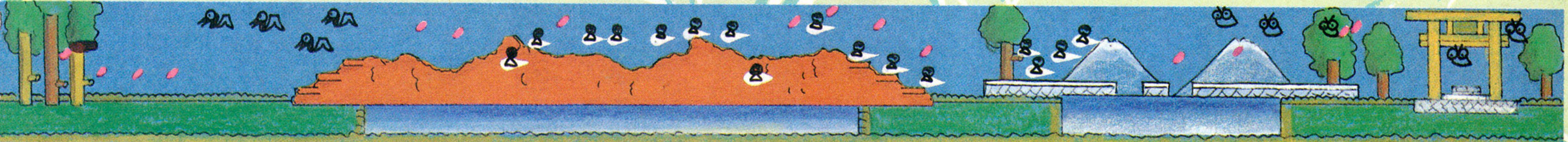
⬅おばけにつかまらないように、急いでナミダパワーを使ってやっつけてしまおう。



⬇林のところは、チクワがいっぱい出てくるね。どんどん集めて、いつでも無敵になれるようにしておこう。何本取ったか忘れるなよ。

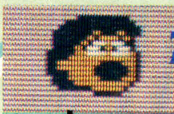


あともうチョイだぜ！





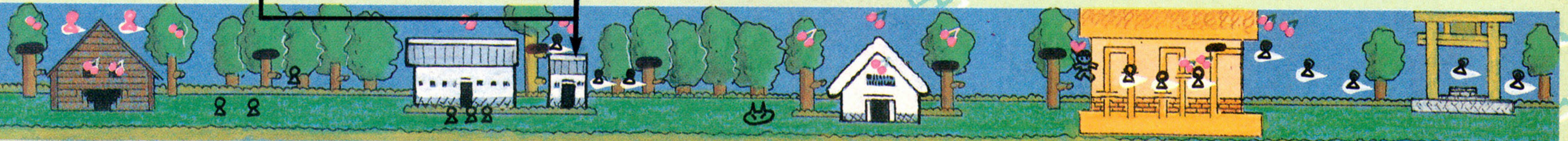
⬅エリア8と同じ。屋根の上で右に32発撃つとコイツが出る。



なんたって200万点！

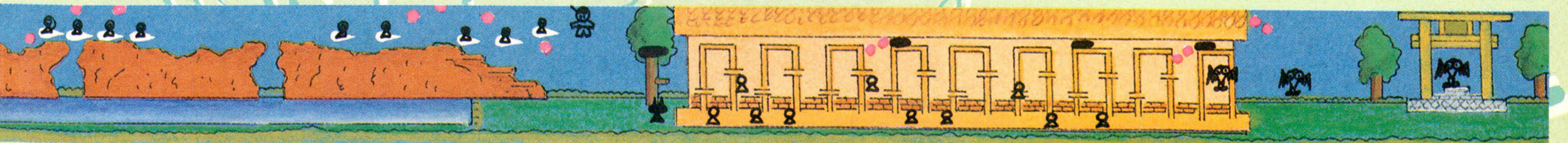
⬅でもって16発さらに撃つ。口が開いてみごと200万点！

⬇ここで次のエリア15のために、メカ忍をいっぱい倒して忍法を補充しておこうね。"備えあればウシイレナ……ダハハハ、憂いなし"なのだ。



⬇ここの池は、みずくもの術を使って、水の上を歩いていこう。敵も少ないし、ここではあんまり死にたくないのだ。

⬇ここはチクワが4本隠れてる。しっかり取っておこう。エリア16の迷路は無敵で進みたいしね。それと、忍法も補充しておかないといけない。最後のエリアのための準備だ。

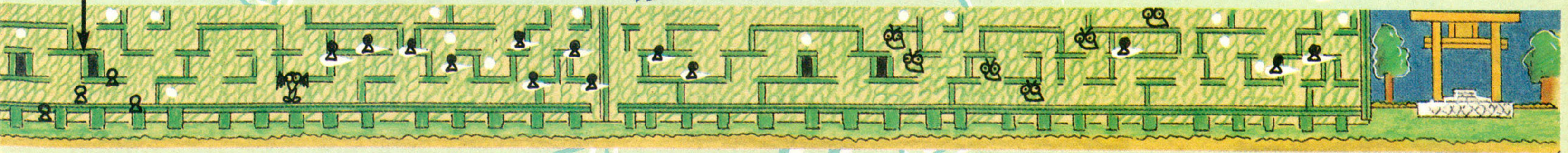


隠れボーナスステージ

⬇最後の難関、迷路の登場だ。このマップを見てあらかじめ迷路を解いておこう。そして まず無敵になって進めるだけ進んじゃうのだ。あとは、いかり火の玉と霧隠れで行ってまえ。

最後に迷路が待っていたっ!!

⬇無事、迷路を通過できたら、最後のボーナスをもらってクリアー!! ジンゾウが忍法段の認定をしてくれる。おめでとう、パチパチ。こうしてゲームは99段まで延々と続くのだ。



=白猫斎　=おばけ　=ロボ鳥　=フルーツ　=カラス天狗　=ケムマキ

とっておきの必勝法を公開するっ!!

ハイスコアを狙うキミのために、隠れ必勝法を教えてしまおう。ここに公開するワザを覚えておけば、隠れボーナスキャラとあわせて、すごい得点が出せるはずだぜ。

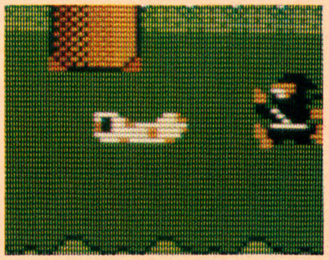
必勝の素一 ハットリくんを増やせっ！

ハットリくんの残りがもうういないっ！　なんていうとき、影千代に16発の手裏剣を当ててしまうのだ。なんと1UP!!　このとき金縛りの術をかけておけば、16発当てるのだってラクラクだぞっ!!



必勝の素二 得点が2倍になるっ

チクワを20本集めるとハットリくんは無敵っ！　なのだが、さらにこの無敵になってる間の得点が、いつもの2倍になることがわかってしまったのだ！　無敵は強いっ!!　だから、チクワを集めて無敵になる回数を増やそう。

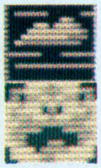


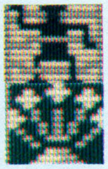
必勝の素三 忍法組み合わせ表



●ムササビの術＋いかり火の玉の術
池や谷間を越えるときに使うと便利だ。白猫斎以外の敵キャラをすべて倒すことができる。池を渡るときには、さらにみずくもの術も使えば完璧だね。

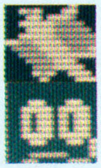
●雲乗りの術＋いかり火の玉の術
15秒間しか使えないけど、攻撃力は抜群だぞ。とくにカミナリ忍者とかロボ鳥をやっつけるときにはぜひ使いたいね。フルーツや"力"を取るときにも便利だ。

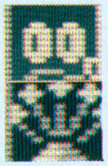




●金縛りの術＋八方手裏剣の術
白猫斎をやっつけるとき、金縛りの術を使うといいのだけど、タイミングが狂いがち。ここで八方手裏剣を使えば確実に倒せるし、しっかり5万点だぜ。

●ムササビの術＋霧隠れの術
これも池や谷間を越えるときに使うと便利なのだ。霧隠れで敵をナギ倒し、ムササビでフルーツと"力"マークを取ってパワー回復。絶妙のコンビだね。





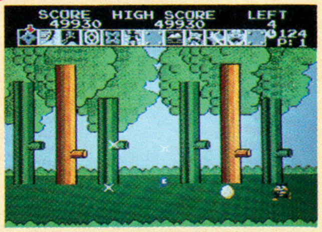
●霧隠れの術＋八方手裏剣の術
パワーがないときに、敵の攻撃から身を守り、なおかつフルーツと"力"マークを取りたいときにいいね。ムササビ＋霧隠れは上空でこれは林に使うべきだ。

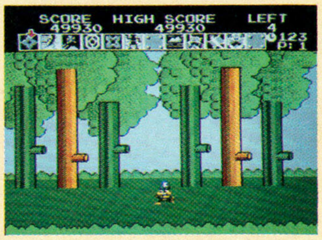
●金縛りの術＋霧隠れの術＋八方手裏剣の術
とにかく、これは白猫斎をやっつけるための術だと思ってくれ。あいつはシツコイし、大きくなるし、何かとめんどくさい敵だから、はやいとこやっつけちゃわないと、ほんと大変だもんな。

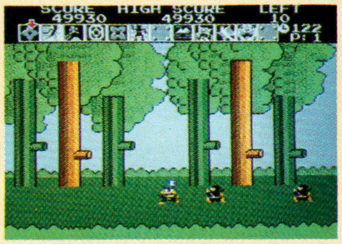


必勝の素四 術を使えば10人増える！

"必勝の素一"では、影千代に16発当てて1UPする方法を教えたけど、もう一つ教えてしまおう。影千代が出るちょっと前に、霧隠れと八方手裏剣をセットしておくのだ。で、影千代とハットリくんがちょうど重なったときBボタンを押す！　最高で10UPするぞ。







必勝の素五 地面の下を通ったら…

ムササビの術で谷間を越えた後、鳥居があるエリアの場合は、この術を使ったまま地面の下に入ってしまおう。Aボタンを離しちゃだめだぞ。と、鳥居の中に入ってチクワを取るのと同じく、地面の下でも鉄アレイに当たらずにチクワが取れるのだ。









どこでも行きます
ファミコン岡持ち
ファミコン

出前一丁!

サマーファイティングスペシャル

KYON²のオールナイトニッポンに大侵入!!!!!!!!

ファミコン通信内でもっともワケがわからないともっぱらの噂の、このファミコン出前一丁。第2回目にして、もうすでにヤッてしまいましたっ！　ななな、なんと、あの小泉今日子先生のオールナイトニッポンに、大侵入、大侵出してしまって、コーナー化されてしまったのです。その名も"ファミコン・バカ"のコーナー!?　岡持ち1号が出動して、深夜の中波を電波ジャック。まあ、そのテンマツを、ごゆっくりお読みくださいませっ。デヘヘヘ。

岡持ち1号と小泉今日子大先生は赤い糸で結ばれていたのかっ!?

フフフッ、黒く大きな海へあてもない航海に出てしまったな……と陰口をたたかれていた、孤高なこの出前一丁のコーナーだったんですが、それがなんと、どえらいことになっちゃったんです。それも、超ド級のどえらいことなんですよ。なんと、小泉今日子のオールナイトニッポンにレギュラーとして登場してるっ！　もう1回書いちゃう。毎週水曜日深夜の25時〜27時に大放送中の、KYON²のオールナイトニッポンに、毎回岡持ち1号と、それに付随したバカ者2人が出演してるんだぞーっ。まいったかあ。

何のインガか知らないけれど、そうなっちゃったんですよ。担当ディレクターの戸田さん、ドーモアリガトウゴザイマス。

なにゆえに、そんな大それたことになったかということをご説明しましょう。

この春からスタートした小泉今日子のオールナイトニッポンには、こぢんまりとしたファミコンのコーナーがありました。小泉さん自身がスーパーマリオブラザーズが好きで、ケッコウ最後の方の面まで行けますよっ！　というようなバックボーンもあり、なんやかんやといろんな話題をふりまきながら展開していってたんだけど、イマイチ盛り上がりに欠けるなあ、という声がだんだんと出てくるようになってきた……。

「なんか新しいアイデアなーい？」というオールナイトニッポンのスタッフの願望に、ポコーンと乗っかっちゃったのが、出前一丁コーナーの"主旨"なんでした。

"どこでも行きます、ファミコン岡持ち"。ファミコンフルセットが、どこにでも出現可能ですよっ！　新作ゲームが見られませよっ！　これが、乗っかっちゃったんですねえ、企画のお話に。

「ちょっとウチのコーナーに、その岡持ち1号を登場させることはできませんか？」との前出、戸田さんのことばに、我らスタッフ一同は、こう反応した。

「小泉さんを肉眼で見られるなら、なんでもやらしてもらいます。ワーキャーピーポヨン」

——てなわけで、見出しドドーン、写真ドドーン、小泉さんだらけの出前一丁記事が誕生したわけです！　じゃその結果はどーなのか？　次のページからはその放送風景を実況録音書き下ろしでお届けいたしまする。

小泉先生のするどいソフト批判！
今までにはない大企画ですよーん

ほんじゃまあ、5月22日分の放送内容をご紹介しましょう。実は、その前の週、5月15日にも予告編としてちらっとファミコン通信編集部のバカＫと田尻プロが出演したんですが、その模様はこの際カットさせていただきます。その晩は、カプコンの『魔界村』を持ち込んでの一騒動でした——。

小泉今日も〝ファミバカ〟コーナーに、強〜い味方のファミバカＡ、ファミバカＢのお２人に来てもらいましたっ！

Ｋファミコン通信編集部のバカＫでーす。

小泉そしてキミは？

田尻ゲームフリークの田尻っていいます。ゲームのプロです（キッパリ）。

小泉ああ、そうですか。

Ｋえー本日は、カプコンから発売される、『魔界村』っていうゲームをご紹介しましょう。

小泉あー、そーすか！

Ｋそーす。

小泉じゃちょっと、見てみましょうか。

Ｋじゃ田尻クンにテストプレイしてもらいましょうか。

小泉これは、どういうゲームなんですか？

田尻これはですね、男が女の人と墓場でデートしてるとこから始まるんですよ。

小泉墓場でパンツ一丁でデートしてるっていうのが許せないよなあ、男が。

田尻だから（何がだからだ？）、悪魔が女の人をさらっていっちゃう。で、男は女の人を助けに出かける。

小泉なんか、設定がすごいよね！　それでさあ、最初、ヨロイかなんか着て出ていくんだけどさあ、なんかぶつかったりとかすると、ヨロイがハゲちゃうのよね。で、またパンツ一丁になっちゃうのよねえ。何で、パンツ一丁で墓場にいるのかっていうのがわたしには理解できない！

一同アハハハハハハハハ。

小泉まあ、おもしろいんですけどね。

Ｋうー、これケッコウむずかしいんですよね。

小泉うん、むずかしいよね。

田尻これはねえ、すごいむずかしいゲームなんですよ。もう、今は次のシーン行ってるんですけど、ちょっとねえこれ（絶句）。

Ｋちょっとねえこれって、何なんだよ！

田尻プロ用じゃないかな。

Ｋほう、じゃこの辺で小泉先生にひとつ。



小泉いや、これむずかしいけど、今もうみんな、うまいじゃない！　プロみたいに（といいながら、ゲームスタート）。これ、ただ殺せばいいんでしょう(と、ピシュピシュ)。

K今、ホラー映画がはやってるでしょ。そういうなノリで、墓場なんかの中で冒険しながらのアクションゲームっていうわけで。

小泉（ピロロロロ〜とやられる音）あー、だめだめだ。だめだ。

K小泉先生、評価をひとつ。

小泉簡単なゲームじゃ満足できない人向けかもしれないですよね。なれるとおもしろくなってくるかも、ね。

以上、約７分間の会話を、抜粋してお届けしました。ひきつづきまして、５月29日放送分です。その回は、エニックスの『ドラゴンクエスト』と、アイレムの『スクーン』をご紹介したのでしたっ——。

Kではまず１本目は、エニックスから発売の『ドラゴンクエスト』です。

小泉ちょっと見てみましょうか。

Kこれはどういうゲームなんですか。田尻先生、説明を。

田尻これは今はやりの、たとえば『ゼルダの伝説』のようなロールプレイングゲームなんですよ。

小泉はあはあ。あ、今、ことばがね、出てて、『ポートピア殺人事件』みたいに、会話できるところが、おもしろそうよね。

田尻ああ、このゲームのシナリオを考えた人と『ポートピア〜』のシナリオを考えた人は同じ人なんですよ。

小泉堀井雄二さん！

Kそうです。あ、それで、このゲームのキャラクターは、Dr.スランプで有名な鳥山明さんが描いたものなんです。

小泉へえ〜。音楽はすぎやまこういちさんなんだ（ドラゴンクエストのパンフレットを見ながら）。ケッコウ、頭を使いながらのゲームなんだ。おもしろいね。

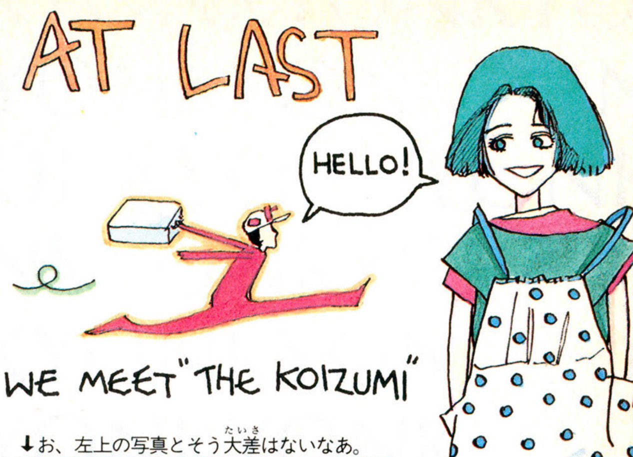
田尻『ゼルダ』とちがって、指先のこまかい操作が必要ないんですよ。

小泉あー、『ゼルダ』、ちょっと疲れます。

Kでは、小泉先生の評価は？

小泉これはなかなか、高度な——深いお話そうですね。いいですね。

Kなるほどね。では、もう１本のゲームも紹介しましょう。アイレムの『スクーン』です。これは、いわゆるアクション、シューティングゲームですね。





↑このなごやかな雰囲気を目にも見よっ。

↓ややおかまっぽい、田尻の左手の動き。



↓お、左上の写真とそう大差はないなあ。





↓スゴイジャン！　を連発の小泉先生と、その他の人間たちの図!!



小泉あ、これは、前に見た『グラディウス』に、ちょっと動きが似ているね。ほう、バンバン打って、人間を助けて……。でも、カワイイですよね、キャラクターが。

田尻妙に、ホノボノしてるんですよね。

小泉ん、ホノボノしてる中に激しさがあるね、っていう感じ。

Kこれの評価はどうですか？

小泉これはあの、女の子とかにね、いいかもしれないね。カワイイから。

Kシューティングゲームに、まだなれてない人がやったら、ちょうどいいかもしれませんねー。

小泉うん、カワイイ！　あたしなんか、さっきちょっとやらせてもらったら、ケッコウおもしろかったよ。

と、これまた以上、約９分間の会話を、抜粋してお届けしました。もう、これで、どんな感じの放送で、どんなコーナーかっ！　っていうのがおわかりいただけたことでしょう。新作のゲームをオールナイトニッポンの生放送中のスタジオに持ち込んで、小泉先生に一刀両断に切ってもらうっ！　というコーナーなんですよ。KYON²ファン＋ファミコンゲームファンにとってみれば、至上の喜びを与えてくれる、すんごい数分間ですね！

いかがでしたでしょうか？　第２回出前一丁はこんな感じでお贈りしましたが、第３回も、実は、またまた再び、小泉今日子先生にご登場いただこうと考えております。そして第４回も、なんなら第５回も……。うわーっ、KYON²が、出前一丁乗っ取っちゃったい！というような感じで、あきられるまで、サマーファイティングスペシャルとして、シリーズ化してみましょう。小泉さんがポンポン出てるファミコンゲーム情報誌なんて、このファミコン通信だけだぜーっ。ヤッタダロ、ザマアカンカン、カッパの屁だぜー。

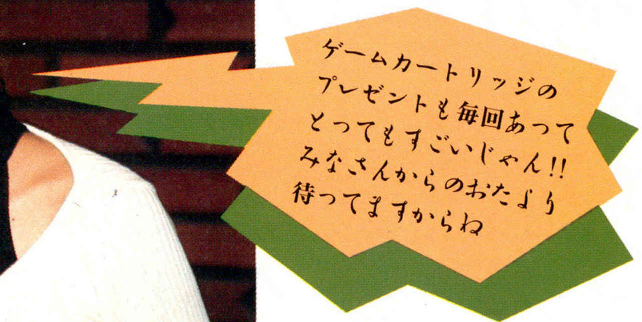
ということで、もしお時間が許しましたら、水曜日の25時、ということは木曜日の１：00AMということですが、小泉今日子のオールナイトニッポン、聞いてみてください。その〝ファミコン・バカ〟コーナーでは毎回ソフトプレゼントを実施しているし、もちろん番組内の他のコーナーも、楽しいものばかりだから、ちょっと寝むたいところはあるかもしれないけど、ラグジュアリーな２アワーズをエンジョイできることは、ザッツトゥルウだからねっ。

第３回の出前一丁にも、ぜひともご期待ください。ご意見、ご希望も待ってます！



↑ニヤけながら解説を加える田尻。それを見てニヤける他の３人だ！





↓ウケながら台本を読んでいる小泉先生！



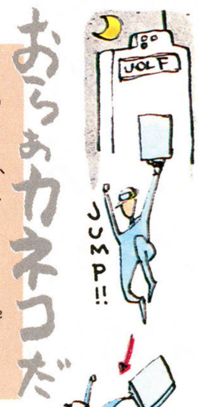
↓ズバッと言い切る評価が非常に快感だ!?

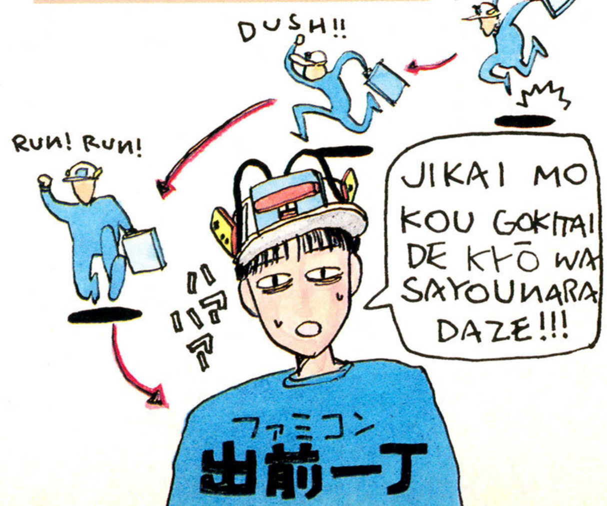


誌面担当デザイナー通信

どーも、このページの担当デザイナーの金子隆（実名、22歳）です。なぜ私がこんなコーナーを書く事になったのか。そっ、それはだなあ、よしっ、別の書体で叫んでしまおう。私はKYON²の通った幼稚園と同じ幼稚園に通っていた、大センパイでしたっ！

てなわけでこのコーナー担当は、KYON²のバックバンドでストラトをかきむしりたい、デザイナーの金子でした。ではまたっ！





ファミ通町内会

BIWEEKLY

読者の広場

我が町の町章を大募集しちゃうのだ

ファミ通町内会もメデタク2回目を迎えることができ、たいへんうれしいのだ。町民も50万人を超える日本一のマンモス町内会となったので、ここらでやっぱり、ファミ通町も他の団体のような町章（マークのことだぜ）が欲しくなった。そこで、優秀な町民の方々から町章を公募することになったわけだ。で、どんな町章がいいかというと、郵便屋さんのマークみたいな愛嬌があって、フジサンケイグループのようにバクハツしてて、誰が見てもすぐファミ通町内会の町章だってわかるよーなやつを希望する。当然、採用された人は名誉町民として、わたくし町長じきじきに表彰させていただくのだ！



ファミ通町町長　小島ファミ隆

ファミ通町内会からの広報

1 本日のメニュー

では今週もファミ通町役場から本日のメニューをご紹介することにしましょう。まずは梅雨空をぶっとばすさわやか特集、ファミキャラ大運動会。日ごろゲームでおなじみのキャラが100メートル走など陸上4種目にチャレンジします。はたしてだれが優勝するか⁉　お次はマリオの大解剖図。これさえ読めば、今日から君も、マリオの気持ちがよくわかるよ⁉　そしてレギュラーページは大ファミ少年コーン。今週はどんな大ファミ少年が登場するやら。新コーナー、ボクラはファミ通町探偵団では、マリオの愛の遍歴を暴露します。

2 大募集

ファミ通町内会では、上記の町のマークのほか、町の歌、木、花、鳥、蝶など、町に関係するありとあらゆるものを募集しています。こんなんがあったらおもしれーんじゃないかと思ったら、なんでもいいから送ってみてほしい。採用者には町長からのおほめのことばと、最高1500ガバス分のガバスチケットをプレゼントします。またこのほか、各コーナーへの投稿、新コーナーの企画なども、あわせて募集しています。みなさまの若くて健康なギャグ、絵、など、なんでもいいから送ってくれっ。もちろんこちらにも、採用分にはプレゼントを送らせてもらおう。

ファミ通町内会 クイズ

サッカーをしていてひとりで3点得点したキャラは？
（東京都　福田善康）

答えは次のページにあるよ〜ん



梅雨の大運動会

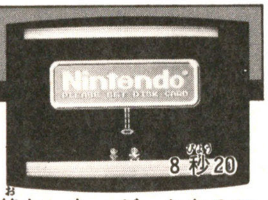
だい・うん・どう・かい



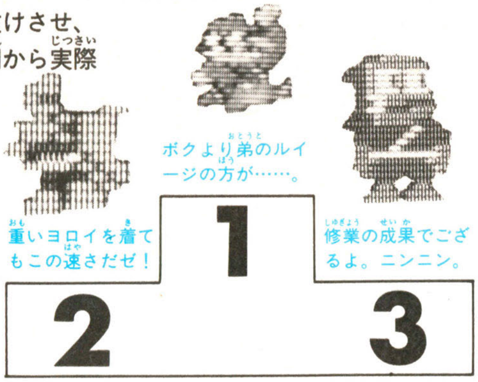
なんだかんだいったって、人間やっぱり最後にものいうのは体力だよな。ほらっ、ひとりで部屋にこもってファミコンにひたるなんて不健康だぞ。おもてに出てハツラツと遊びなさい……、たってこの梅雨空じゃ無理か。よし、ほんじゃあ、そのファミコンを使って大運動会でも開くことにしよーか!! つーわけで、今週は、日ごろゲームでおなじみのキャラが、陸上４種目で競争をするのだ。さ～てだれが優勝するか！ それは見てのお楽しみ!!

第１種目 100メートル走



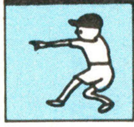


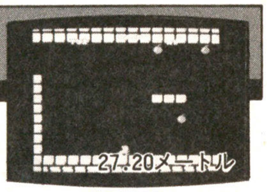
第1の種目は100メートル走だ。測定の方法は以下の通り。まずキャラの身長(大人170センチ、子供150センチとする)から画面いっぱい（または障害物の少ない場所）の距離を計算。そこをキャラに駆け抜けさせ、その間にかかった時間から実際に100メートルを走った時のタイムを割り出すのだ。測定の方法上、どうしても小さいキャラに有利になることから、下馬評では鬼太郎有利の予想がたったが、あにはからんや、僅差ではあったがマリオ君が優勝をさらった。以下、2位も予想外の健闘でジェットブーツをはいたギル君、3位に忍法影走りの術を使ったハットリ君が入賞した。期待の鬼太郎は9.90秒で惜しくも4位に終わった。が、ちなみに100メートル走の世界記録はスミス(アメリカ)選手の9.93秒とか。それにしてもたいした記録だよね。



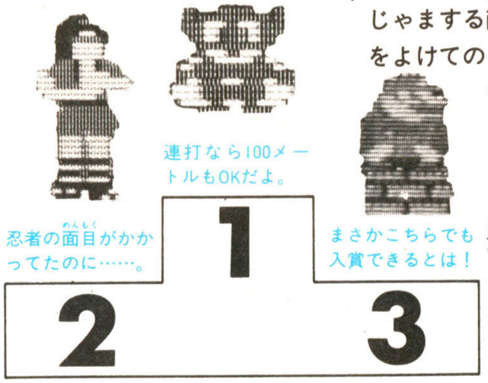
出場選手	ゲーム名	記録
マリオ	ディスクドライブ・デモ	8秒20
ギル	ドルアーガの塔	8秒30
ハットリくん	忍者ハットリくん	8秒60
鬼太郎	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	9秒90
権べ	いっき	11秒90
ロードランナー	ロードランナー	13秒50
パックマン	パックランド	14秒20
影	影の伝説	18秒00
ナイト	魔界村	21秒00
ディグダグ	ディグダグ	23秒40
カラテカ	空手家	51秒70

第２種目 幅とび





第２種目は走り幅とび。こちらも100メートル走と同様、キャラの大きさから飛距離を算定した。優勝は文句なくボンジャック君。大会前、審判員から急遽、「Aボタン連打による飛距離のばしは反則」との判定を受けたため、精神面でのプレッシャーはかなりのものだったという。なおかつ画面中、競技をじゃまする敵キャラたちの防害をよけてのこの記録だけに、喜びもひとしおだろう。2位はその差1.18メートルで影君。そして3位はまたもや登場のマリオ君だ。なお、測定中に物議をかもしたパックマン君の身長だが、消火栓、その他の画面中のアイテムから、1メートルくらいが適当なのでは、という意見が大勢を占め、それで判定をした。なお、世界記録はB.ビーモン(アメリカ)選手のもつ8.90メートル。ファミコン選手の水準は高い。



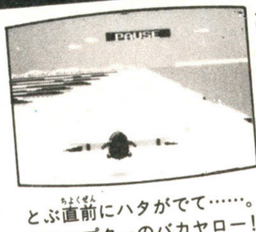
出場選手	ゲーム名	記録
ボンジャック	マイティボンジャック	27.20m
影	影の伝説	26.06m
マリオ	スーパーマリオブラザーズ	19.59m
キン肉マン	キン肉マン マッスルタッグマッチ	13.78m
パックマン	パックランド	11.33m
テクタイト	ゼルダの伝説	7.46m
リー	イーアルカンフー	6.96m
ウィン	アトランチスの謎	6.23m
ブルドッグ	オバケのQ太郎 ワンワンパニック	4.52m
カエル	魔界村	4.31m
チュンくん	ドアドア	1.80m

ファミ通町内会格言
ゼルダの面接
(静岡県　木村哲也)

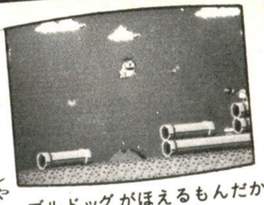
●クイズの答え●
はっとりくん(ハット・トリックン)

失格者たち

大会参加者の中には、競技中すばらしい記録をだしていながら、その特殊能力がゆえに惜しくも失格となってしまった者も多くいた。たとえば幅とびのペンギン君（けっきょく南極大冒険）や、高とびのQ太郎君（オバケのQ太郎 ワンワンパニック）などがそれだ。



とぶ直前にハタがでて……。タケコプターのバカヤロー!!

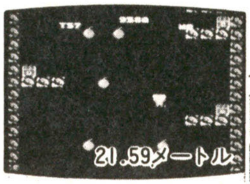


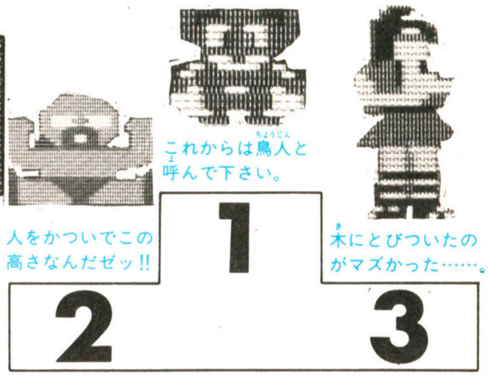
ブルドッグがほえるもんだからつい本気で飛んじゃった。

第3種目 ハイジャンプ



第3種目はハイジャンプ。いわゆる高とびだ。こちらもキャラの身長から、ジャンプした高さを測定した。堂々の優勝はまたもやボンジャック君。記録は文句なしの21.59メートル。ダントツだ。ジャンプ2種を制したところで、おそらくボンジャック君、総合優勝をねらっていることだろう。第2位はキン肉マン。キン肉バスターをかけ、画面外へとび出してしまったところを測定した（一瞬消えるがすぐにもどってくるので、結局ジャンプした高さは画面の高さと同じ）。第3位はこれまた再び登場の影君。連続しての入賞もボンジャック君のおかげで影がうすい。今度こそは、と忍者の面目をかけての参加だっただけに、失望は大きいだろう。大会前の下馬評ではハイパーシューズをはいたマイキー君に人気が集まったが、結果は1位に16メートル以上離されての5.19メートル。ただし、世界記録はI・パクリン（ソ連）選手のもつ2.41メートル。なかなかあなどれない記録なのだが……。動物代表ふくろネズミのピョン吉は惜しくも7位に終わった。

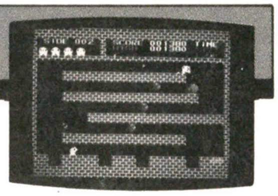




出場選手	ゲーム名	記録
ボンジャック	マイティボンジャック	21.59m
キン肉マン	キン肉マン マッスルタッグマッチ	11.90m
影	影の伝説	9.63m
マリオ	スーパーマリオブラザーズ	6.49m
忍者君	忍者君	5.19m
マイキー	グーニーズ	4.80m
ピョン吉	バードウィーク	1.80m

第4種目 砲丸投げ



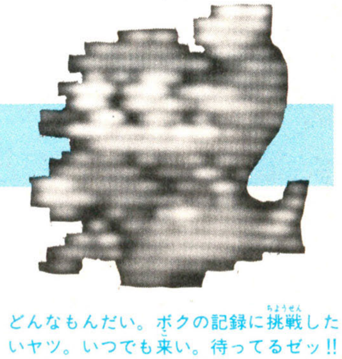


最終種目は砲丸投げ。栄光の優勝者はフラッピー君で記録はなんと∞（無限）メートルなのだ!? 実はフラッピー君、敵を眠らせるのにキノコを投げるのだが、それをコントローラーで誘導できるのだ。審判員の中にはこれを反則と見るものもいたが、特殊な道具を使うわけでもないので、特例として認めることになった。以下2位はブーメランを投げたリンク君、3位はハンマーを投げたハンマーブロス君。このハンマーブロス君に関しても、審判団がかなりもめた。とにかく競技に非協力的だったのだ。合図は無視するし、台の上からハンマーを投げるし……。スポーツマンは常にフェアでありたいものだ。世界記録はU.チンマーマン（東独）選手の22.62メートルだ。



出場選手	ゲーム名	記録
フラッピー	フラッピー	∞ m
リンク	ゼルダの伝説	25.00m
ハンマーブロス	スーパーマリオブラザーズ	9.13m
権べ	いっき	7.80m
カン太郎	東海道五十三次	5.81m
ウィン	アトランチスの謎	4.37m

総評



いよいよ総合順位の発表だ。採点は優勝者に10点、以下1点ずつ減らして得点していったぞ。さて総合優勝は!? ジャーン、なんとマリオ君。下位ながらあらゆるジャンルに登場していたのが効いたわけだね。つーわけで、運動会もいよいよ閉幕。梅雨空はぶっとばせたかな!? 次は他種目でもやるからね。キミもいろんな競技を考えてみよう!!

出場選手	ゲーム名	得点
マリオ	スーパーマリオブラザーズ	33
影	影の伝説	20
ボンジャック	マイティボンジャック	20
キン肉マン	キン肉マン マッスルタッグマッチ	16
リンク	ゼルダの伝説	14
権べ	いっき	13
パックマン	パックランド	10
フラッピー	フラッピー	10
ギル	ドルアーガの塔	9
ロードランナー	ロードランナー	9
ハットリくん	忍者ハットリくん	8
ウィン	アトランチスの謎	8

ファミ通町内会 クイズ

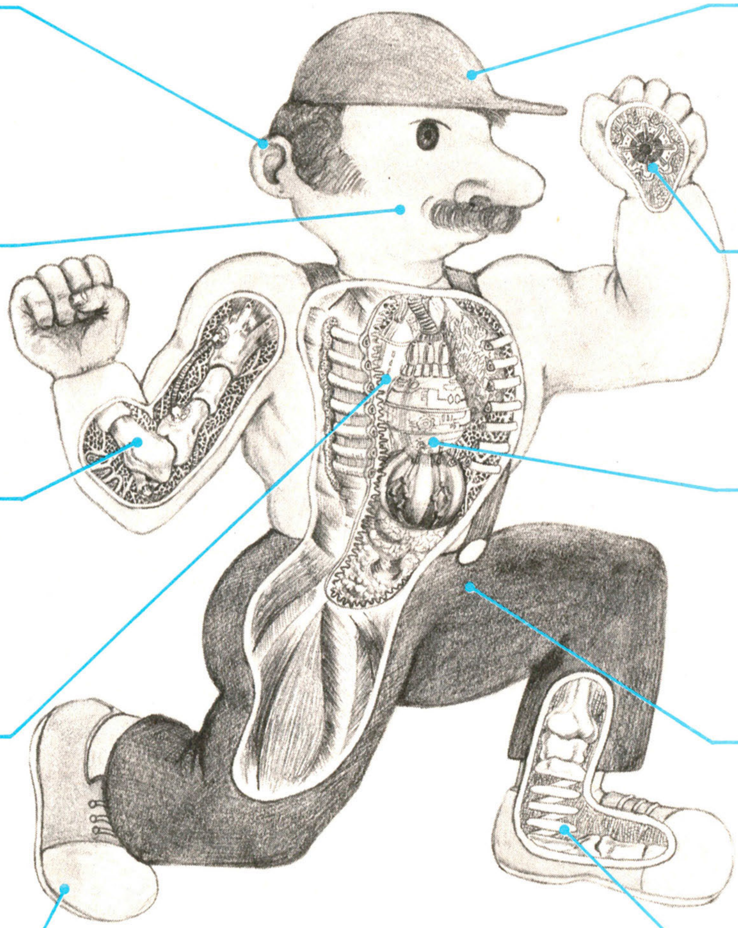
発売後、すぐに売り切れちゃうゲームは？
（神奈川県 上山治貴）

答えは次のページにあるよ～ん

図解 マリオの気持ちがよくわかる

あらゆる面において万能を見せつけるマリオ。はたしてその無限のパワーの源はどこにあるのか!? このコーナーではその謎の核心に迫るべく、それぞれのパワーの秘密にスポットをあて、メスを入れてみよーと思ったら、本当にメスを入れて解剖しちめーやがった。言葉のあやってもんだろーが、もうっ！

からだ 体のしくみ編



幸福の出世タコ耳

地表、地下、水中など、多少のバリエーションこそあれ、毎日ほとんど同じ曲ばかり聞き続けた。そのために耳の中でタコが巨大化しクラーケンと名のるほど出世している。いわゆる幸福の出世タコ耳。

加速度装置つき改造奥歯

昔、レーサーをやっていたころ、自動車事故にあい、記憶を失っている時に体を改造された。以来、奥歯を思いきりかみしめると、走る速度が加速する。歯ぐきから血が出ちゃうのが玉にキズだな。

ＴＶ特別価格風骨格

いざという時はキノコを食べてパワーアップ。２段階に長さを調整することができる骨格だ。伸ばせば、ホラッ、屋根まで届く。実はＴＶショッピングの特別価格で、はしごといっしょに買った。

酸素ボンベ内蔵の肺

酸素ボンベの機能も兼ねそなえている。ゆえに水中でも息つぎせずにドンドン泳げるのだ。こんなのもってるヤツとキスしたら、アドバルーンになってしまう。女性の方は要注意(たまに男性も……!?)。

貧乏ひまなし証明グツ

もー長い間買いかえてないので、底がすり切れてツルツルのクツ。よくすべるのでちょっと危ない。仕事中、金貨をよく拾うのだが、根が正直なのですぐ交番に届けてしまう。貧乏ひまなしの証明。

正義燃ゆる江戸ッ子脳

正義のために姫を救うのだーっ!!てなことしか考えてない超単純細胞から構成される、シナプスプチプチの脳。鼻はでかいが、決して下心はないつもり。だって、ほらっ、モッコリが小さいでしょ!?

万能原子力げんこつ

ぎゅっ、と握ると中央の原子炉が働き、あたりのレンガをぶちこわすほどのエナジーを放出する。たまに炉心溶解し、そこから吹きだす灰のせいで無敵になるというのがＣＩＡによってあばかれた。

炎花分解炎玉製造胃

ファイヤーフラワーを酵素分解し、ファイヤーエネルギーだけを抽出する。ファイヤーボールの元がここで作られる。でもこのファイヤーボールのおかげで、最近ちょっと食道炎気味。ゲップがくさいの。

編集長は笑えない肝臓

極度の働き者。しかも職場には友だちも少なく、回りは敵ばかりでストレスもたまっている。すべからく楽しみといえば仕事の後の酒のみ。最近顔色が悪いのは、黄疸が出てるから。きっと肝臓が悪い。

超跳躍力のバネ足骨

普通の人間の４～５倍は跳躍力のある足。その秘密はこのバネ型の骨にあったのだ。跳躍力を増すほかにも、だれにも気づかれずに身長を５センチ高くするという効力もある。浜村純さんもビックリ。

ファミキャラ解剖図大募集なのだ！

●あて先　ファミ通町内会
「マリオの気持ちがよくわかる」係

ファミ通町内会 **格言**

キノピオの顔も７度まで
(神奈川県　川合英俊)

●クイズの答え●
いっき（一気）

大ファミ少年コーン

●あて先
ファミ通町内会
「大ファミ少年コーン」係

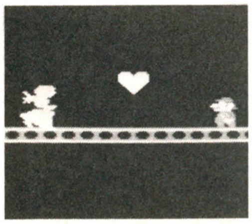
やあ、こんにちは。ファミコン大好きの大ファミ少年コーンだよ。前回、ボクがこのコーナーで、世界一の大ファミ少年はボクだって宣言したのはもうみんな知ってると思うけど、なんとそんなボクになまいきにも挑戦状をたたきつけてきたヤツがいたんだよね。

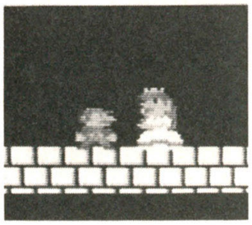
名前は、神戸の岩倉裕二だ。「はっきりいって私こそが宇宙一の大ファミ少年だ。その証拠に、ファミコンゲームのイントロなら、リズムを紙に書くだけでも当ててみせるぜ!!」だって。挑戦状の中には「くやしかったら当ててみな！」というメッセージといっしょに問題が2つ書いてあったよ。1つ目の問題は、♬チャチャッチャーチャチャッチャン！ チャン！♬ バカヤロー、こんなのだれだってわかるだろ。スーパーマリオの出だしに決まってんじゃねーか。2つ目はちょっと長めで、♬チャチャカチャーン、チャッチャーン、チャチャカチャーン、チャチャーン、チャチャカチャカチャカチャチャチャチャーン♬ うーんこりゃあ少し難しめだなァ。でも、大ファミ少年のみんななら、ちょっと考えればわかるよね。ほらっ、シューティングゲームの古典ともいわれた名作の……。スターフォースだよ。どーだ岩倉、おそれいったか。

よーし、そいじゃあこっちからも問題を2つ出してやるぞ。わかったヤツは答え書いて送ってこい。ではまず第1問。♬ズ――ン、ズッズッズ、ズズズ――ン。ズ――ン、ズッズッズ、ズズズーン♬ どーだ、わかるかな!? ディスク持ってないヤツにはわかんないかもな。お次はちょっと古めだけど、♬ワッカワッカワッカワッカ、（あることをすると）ズキュウジュルジュルズキュウジュルジュル（一定時間が過ぎるとまた）ワッカワッカワッカ……♬ 全米でも大ヒットしたまんまる君だよ。

つーわけで、岩倉よぉ、ボクの勝ちだったけど、おもしろかったから1500ガバスやるぜ。

これがその決定的瞬間





ボクラはファミ町探偵団！

マリオ 愛の遍歴
レディ嬢は今……

有名になった大スターには、必ずといっていいほど、その不遇時代をささえた陰の女がいる。そしてそのスターがさらにビッグになった時、踏み台としての役目を終えた女には、捨てられる運命しか残されていないようだ。

今をときめく大スターのマリオ(敬称略、以下同様)が、スーパーマリオブラザーズの大ヒットで一躍ファミコン界のアイドルとなったのが去年の9月14日。以来時代の寵児として大人気を集め、そのブームはマリオ現象と呼ばれ、一時は社会問題にまでされた。マリオ人気に乗りその相手役、ピーチ姫にも人気が集まり、今や2人は百恵、友和。聖子、正輝、を超えるカップルとしてもてはやされている。が、マリオには、将来を約束したレディ嬢がいるのは、かつてのマリオファンには周知の事実。

「親子ほど年の離れたカレ。でもあのひたむきさは、忘れられるものではないはず」と暗に現在進行形の愛を語るレディ嬢ではあるのだが…。果たしてその真実は!?

●あて先
ファミ通町内会
「ボクラはファミ町探偵団」係

応募方法

ファミ通町内会とは、ボクとアナタのあいことば、キミとワタシの出会いの広場。みんなで仲良く、楽しいことしよーという、とっても明るいページなのだ。みなさまからの若々しく健康的な投稿、ギャグ、コーナー企画を募集してるので、どしどし応募しよう。応募方法はとっても簡単。官製はがきか封書に、キミの住所、氏名、年齢、電話番号などを書き、

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「ファミ通町内会×××コーナー」宛

まで送ってくれればいい(×××の所には、コーナー名を書いてね)。内容がおもしろく採用されたものには、編集部から豪華な図書券とガバスチケット（詳細は93ページ参照）をプレゼントしちゃうぞ。よーし今回は特別おまけとして、はがきの左下におもしろいクイズか格言を書いてきたのには、さらに500ガバスの上乗せしちゃうぞ。応募、待ってるよ。

ファミ通町内会クイズ

すぐに休けいするキャラは？
（北海道　山田浩之）

答えは次のページにあるよ～ん

ファミ通町内会 LETTERS
でんごんばん 伝言板

とうとうログインはオールナイトニッポンをのっとるんかなぁ。キョンキョンのファミコンばかのコーナーでファミコン通信の宣伝して。でも、なぜあのアスキーのログインと言わなかったんだろうなぁ。

（愛知県　藤井治樹　18歳）

当たりマエダのクラッカー。ファミコン通信は、ログインの名を借りて売ってる本じゃないんだよ。だいたい小泉さんがパソコンに興味があると思うか？　アスキーとか、ログインとかいっても知らないかもしんないじゃん！　マイナーっけをなくそうとしてかたくな加川が、がんばったらしいんだよな。うらやまし。

小泉さん命の編集者

毎回、ベーしっ君をきりとってファイルしているのは、ぼくだけだろうか。

（大分県　小畑貴義　13歳）

そーですか。小畑くんもファイルしてたんですか。ベーしっ君の熱烈なファンは毎月ちゃんと切り抜いて大事にファイルしている人がけっこーいるんですよね。

ところでさ。ベーしっ君のファンなら、とーぜん、6月5日～8日にテレビで流れた『ファミコン通信』のCMは見たと思うけど、しっかりビデオに録画できたかな？

なんたって〝ベーしっ君〟が1秒間24コマのフルアニメーションで動くんだもの。ファンにとっては必見、録画したビデオテープは家宝ものだよ。えっ!?　録画しなかったの？　それどころか一度もCMを見なかったって!!

大分県にはテレビもビデオもないのかよ。はっ……そーか、ごめんごめん。あのCMは東京と大阪の8チャンネルでしか放映されなかったんだっけ。いやあ残念だなァー。とくにベーしっ君のファンの人には見てもらいたかったけど、大分県じゃ、見たくても見れなかったんだ……。とーちゃんの目の動きなんかサイコーだったんだけど、大分県じゃねぇ……。

〝ベーしっ君〟ファンの編集者

うちのじゅうしまつは、めすににげられました。

（神奈川県　尾形義信　13歳）

ジュウシマツの人生にも、山あり谷あり。悩みもあれば、夢もある。そのジュウシマツにも、色々と複雑な家庭の事情があったのだろう。このことを通して、逃げられるような恋人はおろか、グループ交際をしてもらえるようなガールフレンドすらいない君も、人生、そして愛について、深く考えをめぐらしてみてほしい。

考え深い人生を歩む編集者

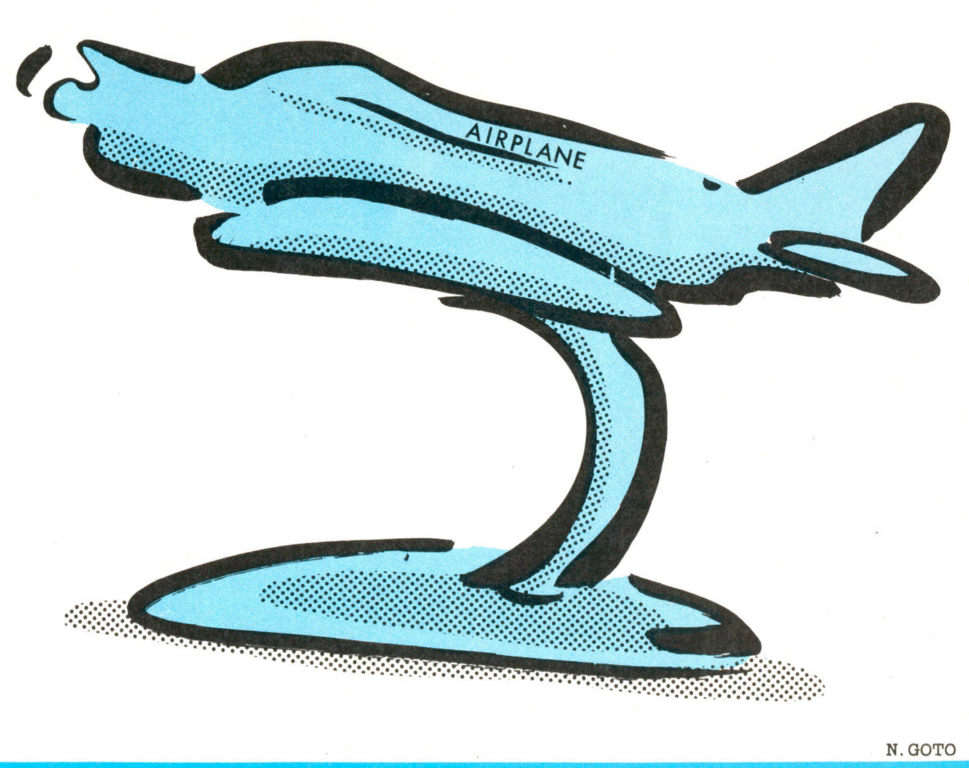
バータレ！　この前貸した35円、早く返せ！

（店長へ）

バータレ、ワシのメモがなんでこんなトコロに載ってるんじゃい。よし、こーなったら全国のみんなが立ち会い人だ。さー返せ、店長！

セコイ編集者

ボクのクラスのＹ君は、ひとのうちのファミコンで遊ぶ時、失敗するとジョイスティックをめちゃめちゃにたたきます。また「ベースボール」をする時、相手のコントローラーのマークがジャイアンツの下にあると、すぐリセットをかけます。そのうえソフトを貸すと箱をつぶしちゃうし、順番を待っている時はコントローラーのⅡのマイクを使っ



ファミ通町内会 格言

人気たかまる（鷹丸）謎の村雨城

（群馬県　一杉到）

●クイズの答え●

マッピー（ちょっと待ッピー）

て大声でヤジをとばします。はっきり言ってみんな迷惑しています。ファミ通の編集部のみなさんＹ君にひとこと言ってやってください。

（大阪府　谷井宣夫　13歳）

この間、締め切りまぎわのドタバタで２日も徹夜したあと、久しぶりに自分の部屋のベッドで寝ていると、急に電話のベルが鳴りだした。時計を見ると夜中の３時。いったいなにがおこったのか、さては郷里の親父になにかあったのではと、ドキドキしながら受話器を取った。が、電話の向こうから聞こえてきたのはＫ氏の声。「今ファミコンでゴルフやってたら、ホールインワンがでたんだよ！　ポーズしてあっから見にこない？」だって……。

ファミコンは、みんなで仲良く遊ぶもの。ファミコンを通じて友達をどんどん増やしていくというのが、真のファミコニストのあり方なのだ。他人に迷惑をかける遊び方や、世間を狭くするようなことは絶対にやめようね。

本当にねむかった編集者

もうファミコンの雑誌っていっぱいあるのに、まだ出すんですかあー？

（いじわるな女の子）

文句言わずに、読んじゃいなさい。忙しいんだから。

パートの編集者

ねえねえ、僕の質問に答えて!! へびがさー、自分自身のシッポをのみこんでいくと、最後にはどーなっちゃうの？

（群馬県　今井邦彦　16歳）

何を考えているんだ。そんなバカなヘビがいるわけないじゃないか。もっと現実を鋭く見つめたような疑問がわかないのかなあ。例えば、ネコを東京タワーのてっぺんから落っことしたら、ちゃんと着地するかとか、オオアリクイの舌を切ったら餓死するかとか、インドゾウが風邪をひいて鼻水がズルズル止まらなくなったら、どうやって水を飲むんだろうとか、真夏のくそ暑いときにハアハア息を切らしている犬の口にガムテープを巻きつけて口があけられないようにしたら、オーバーヒートするかとか、閉所恐怖症のカメはコウラの中に頭を隠せないのかとか、ゾウリムシはなにを考えて生きているんだろうかとか、シッポを切って逃げたトカゲは次に生えかわる前に再びつかまったとき、どうやって逃げるんだろうかとか、ガスコンでミートの大盛りと、ペスカトーレの普通盛りを同時に注文すると、ペスカのほうが量が多いのはなぜかとか、とにかく、それくらいハイブロウな質問じゃなきゃ答えられないな。

はじめから答える気などさらさらない編集者

ログインでは載せるハガキがなかった場合、以前ボツになったやつを載せることがあるというウワサがありますが本当ですか？

（茨城県　讃岐亮介　18歳）

ログインでボツになったはがきがこんなところにまよいこんでいたのか。こらあっ、ログインのおたより担当者！　ファミ通はゴミバコとはちがうんだぞっ。こっちに捨てていくなってばっ！

ファミ通伝言板担当の編集者

人生ってなんですか？

（栃木県　上野正裕　15歳）

あれ？　それってボクの友だちの名前じゃあないか。〝ヒトオ〟ってんだけどさあ、キミなんで知ってんの？　もしかしてキミ、ヒトオのトモダチ？

顔のひろい編集者

初めまして。私は中学１年と小学校５年の息子を持つ母親でございます。

ここ２、３年、日本中を席巻しつつあるファミコン・シンドロームは、遂にその魔の手を九州にまでも延ばしてきました。ゲームの強大な魅力の前に我が家の純粋な子供たちもあっさりと陥落。勉強もそこそこに、ジョイスティックと『必勝本』なるものを持ってテレビの前へ直行です。えんえんとゲームを続けた上に今までのようにテレビ番組を見るのですから家庭での生活にはまったくゆとりがありません。



ファミ通町内会 **クイズ**　ヘッケルとジャッケルの大好きな食べ物は!?（神奈川県　高野賢司）

（答えは次のページにあるよ～ん）



母として、これではいけないと思った私は、ゲーム中の子供たちを隔離しないようにしています。やはり、『ファミリー』コンピュータですから、親子兄弟入り乱れて、ワイワイやるのがイチバンだと思うのです。

この異常な熱中の時代は、ゲームのメーカーが悪いわけでも、まして、子供たちが悪いわけでもありません。ファミコンは人間の知恵の結晶からうまれたすばらしいものです。世のお父様、お母様、使用法を誤って暗黒面に引き込まれつつあるお子さんを暖かい理力で正しく導いてあげましょう。

最後になりましたが、『ファミコン通信』創刊おめでとうございます。

追伸、ゼルダの伝説の第7の迷宮は、いったいどこにあるのでしょう!?

（神奈川県　黒木幸子　主婦）

お母様方へ。

これはこれはファミコンお母さん。『ファミリー』コンピュータだから、家族でワイワイやるというご意見には、編集部一同も大賛成。コンピュータゲームは暗いと言われがちですが、それは暗くプレイするから。その点ファミ通編集部では、どーんなに暗そうなゲームも、ドンチャン騒ぎになってしまいます。

お母さんの「みんなでワイワイ」作戦が楽しい成功をおさめますように、ファミコン通信もシッカリ応援させてもらいますよ！

教育的責任を感じる編集者

私の友人Kは、チャルメラのファミコンディスクシステムの当たるけんしょうにはがきを22枚も出して、けっきょく1個も当たらんかった。ちなみに他の友人、Tは19枚、私の弟も4枚出したがけっきょく当たらんかった。

（神奈川県　菊地正知　15歳）

わたしは昔、銀のエンゼルを10個集めてオモチャのかんづめをあてたことがあります。

金のエンゼルなんて
絶対にないと信じている編集者

次々とファミコン雑誌が創刊する時に、アスキーは余裕のかまえをみせていた。こ〜んなすごい雑誌をつくるための構想をねっていたんだな。僕は待っていたんだぜ、この日を！　だから目が離せないんだアスキーって。

期待してますから、これからもどんどんおもしろい誌面づくりをめざしてください。

（東京都　山口晃　17歳）

よーし、目を離すなよな、ずぇーったいに目を離すなよな。一瞬でも目をそらすなよな。もし目を離してみろ。いたいぞー。

やたらと逆ガンをつけたがる編集者

ストライプのはみがきこは、どういうふうに中に収まっているのでしょうか？

（東京都　浜中浩之　17歳）

こんなこと今ごろ不思議に思うなんてさぁー、おくれてるよぉ。この問題はー、新発売んなったときにぃ、みんなで考えてすでに解決ずみなんだぜぇー、おっそいよー、でさぁー、ワイワイ言ってたわりには、真相わかってないやつっておーいんだぜー、おれだけど。うっ、なんでなんだよー、なんでストライプのはみがきこは、ストライプにチューブから出てくるんだよぉー　知らねーよぉー!!

わかんないもんだから
チューブをぐにょぐにょにして
ぐにょぐにょのストライプで
歯をみがき続けた編集者

はがきを書く前にここを読んでねっ!

ファミコン通信編集部では、もっともっとおもしろい雑誌をつくるために読者のみなさんの意見、感想、文句、希望などたくさんの声をもとめています。たとえば、○○ゲームの徹底紹介をやってねとか、または××ゲームの無敵コマンドを見つけたよとか、どんなことでもいいからどんどん送ろう。ただし、整理のつごう上、はがき裏面のコーナー名の欄には、ファミコン通信の記事名またはコーナー名を記入してください。毎号抽選で50名の方にファミ通シールをさしあげます。

ファミ通町内会 **格言**
ボンジャックが負けることなんてあるマイティ！
（静岡県　小池宏之）

●クイズの答え●
梅干し（スッパイvsスッパイ）

ファミ通㊙情報部

業界のみなさま　あばいちゃって　ごめんなさい

主幹 ガスコン金矢

副幹 ゲェセン上野





禁断の秘技

早くも話題騒然の禁断の秘技。今回もハイドライドスペシャルのパスワードコンストラクションをはじめ、とびきりのピチピチ㊙情報が満載だ!!　まず手を洗い、歯も磨いてから、心して読むよーに。さぁ、いってみよーか。

これぞ禁断のパスワード

ハイドライドスペシャル

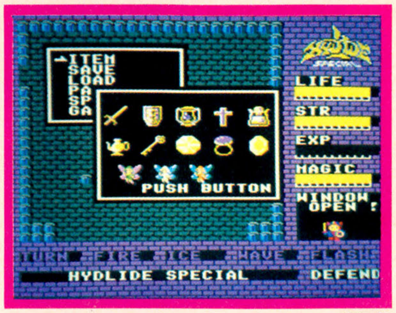
フルアイテム装備でバラリスと決闘だ!!

ファミ通編集部
総力を結集してキミの
ためにおおくりする
ハイドライドスペシャル
パスワードコンストラクション
これで友だちに差をつけろ!!

J03H6H0YX4GL00

いっきなり最強のパスワードの登場だぜっ!! とにかく、まちがえずに入力することだ。そして、ジムのアイテムを確認してみよう。どーだオドロイたかっ!!　すべてのアイテムがそろっているのだ。フェアリーだって、3人ともいるとゆーウレシサ。そのうえLIFEも、EXPも、MAGICのメーターも満タンだ。

フッ、フッ、フッ。もうキミは気がついているようだな。そう、こういう状況下で戦うにふさわしい相手はやはりバラリスしかいないのだ。いつもザコキャラばかりにやられていたそこのキミには目もくらむような存在だろう。このありがたーいパスワード、絶対にムダにすることのないように。幸運を祈る。



←これを見よ!! すべてのアイテムがバッチリそろっているのだ。

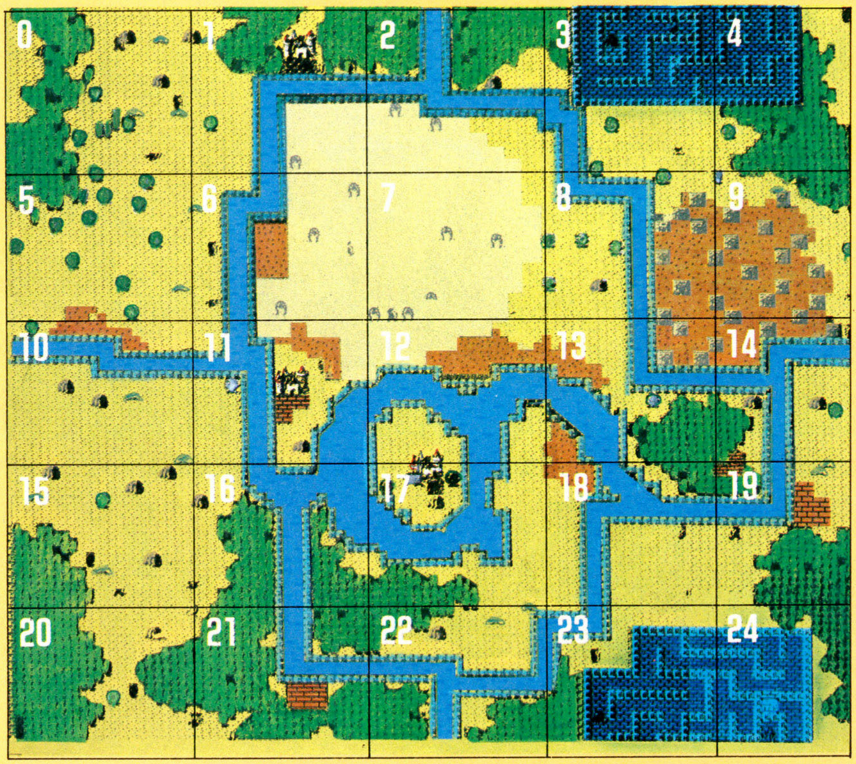


←そして戦う相手は、最強で最後の怪物バラリスだ。負けるもんかっ!!

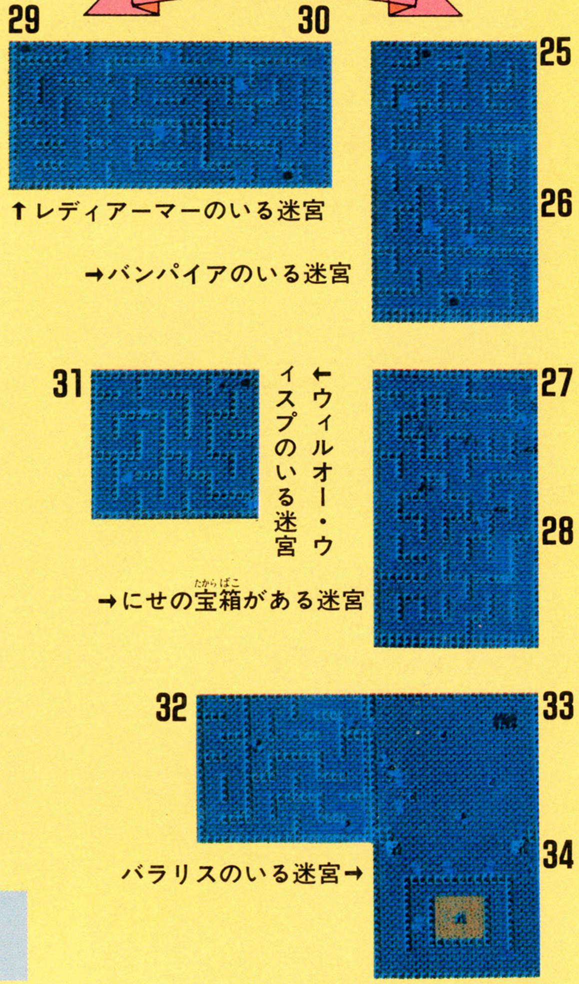
HYDLIDE SPECIAL

禁断のパスワードコンストラクション

地上マップ

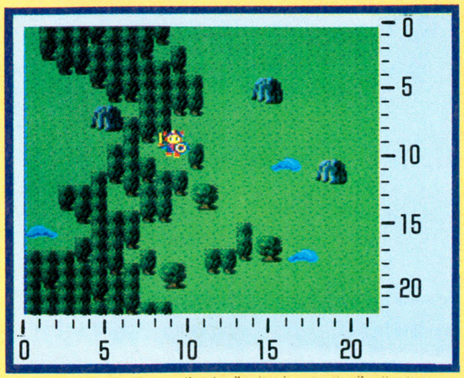


迷宮マップ



禁断のパスワードコンストラクションの

使い方



↑"ヨコ"と"タテ"の質問には、(0～21)の範囲で答えよう。"ヨコ"、"タテ"、ともに画面の左上が0になる。

とにかく打ち込んでみよう

右ページのリストを見てくれ。これがあのハイドライドのパスワード作成プログラムなのである。これをキミのコンピュータに打ち込めば、キミの設定した状態でゲームを始めることができるというわけ。とりあえずこのプログラムはファミリーベーシックV3用に作ってあるけど、他の市販されているパソコン（MSXや、PCシリーズ、FMシリーズなど）でも動くハズだ。ただし、メモリの関係上、普通のファミリーベーシックでは動かない。というわけで、ファミリーベーシックしか持っていない人は、この際V3を買っちゃいなさい。それだけ価値のあるプログラムだ、とファミ通編集部は断言してしまおう。

さて、このプログラムで設定できる項目の種類は場面、ジムの位置、強さ、持ち物など計22種。でも、質問のこたえかたによっては全部たずねてこないこともある。よーするに、あまり変な設定はできないようになっているわけだね。

ま、難しい話はヌキにして、コンピュータを持っている人は早速打ち込んで試してみようぜ。ハイドライドが10倍楽しくなるぞっ!!

このプログラムを ファミリーベーシック(V3)で 打ち込んでみようぜっ!!

```
100 DIMC(13),D$(33)
110 A$="ﾖｺ":I=21:GOSUB750:GOSUB670:D$(11)=O$
120 A$="ﾀﾃ":I=21:GOSUB750:GOSUB670:D$(12)=O$
130 A$="ｼｰﾝ":I=34:GOSUB750:GOSUB670:D$(16)=O$
140 A$="STR":I=9:GOSUB750:GOSUB670:D$(15)=O$
150 C=I*10+10
160 A$="LIFE":I=C:GOSUB750:GOSUB670:D$(13)=O$
170 A$="MAGIC":I=C:GOSUB750:GOSUB670:D$(14)=O$
180 A$="KEY":I=1:GOSUB750:D$(23)=A$:D$(24)="0":D$(25)="0"
190 IFD$(23)="0"THEN220
200 A$="JEWEL":I=1:GOSUB750:D$(24)=A$
210 A$="RING":I=1:GOSUB750:D$(25)=A$
220 A$="FAIRY1":I=1:GOSUB750:D$(28)=A$
230 A$="FAIRY2":I=1:GOSUB750:D$(29)=A$
240 A$="FAIRY3":I=1:GOSUB750:D$(30)=A$:D$(31)="0"
250 IFD$(28)="0"ORD$(29)="0"ORD$(30)="0"THEN270
260 D$(31)="1"
270 D$(21)="0":D$(27)="0"
280 IFD$(31)="0"THEN320
290 A$="MEDICI":I=1:GOSUB750:D$(21)=A$
300 IFD$(21)<>"0"THEN320
310 A$="DRAGON":I=1:GOSUB750:D$(27)=A$
320 A$="CASTLE":I=1:GOSUB750:D$(33)=A$:D$(32)="0"
330 IFD$(31)="0"ORD$(33)="0"THEN350
340 A$="WATER":I=1:GOSUB750:D$(32)=A$
350 D$(26)="0"
360 IFD$(32)="0"THEN380
370 A$="LUBY";I=1:GOSUB750:D$(26)=A$
380 A$="CROSS":I=1:GOSUB750:D$(20)=A$:D$(19)="0"
390 IFD$(20)="0"THEN410
400 A$="LAMP":I=1:GOSUB750:D$(19)=A$
410 A$="SWORD":I=1:GOSUB750:D$(17)=A$
420 A$="POT":I=1:GOSUB750:D$(22)=A$
430 A$="SHIELD":I=1:GOSUB750:D$(18)=A$
440 FORI=0TO3:D$(I)=MID$(D$(15),8-I,1)+MID$(D$(16),8-I,1)+MID$(D$(12),
8-I,1)+MID$(D$(11),8-I,1):NEXT
450 D$(4)=MID$(D$(16),4,1)+MID$(D$(16),3,1)+MID$(D$(12),4,1)+MID$(D$(1
1),4,1)
460 D$(5)=D$(33)+MID$(D$(14),8,1)+MID$(D$(14),7,1)+MID$(D$(13),8,1)+MI
D$(D$(13),7,1)
470 D$(6)=D$(28)+D$(19)+D$(20)+MID$(D$(14),6,1)+MID$(D$(13),6,1)
480 D$(7)=D$(24)+D$(23)+D$(22)+MID$(D$(14),5,1)+MID$(D$(13),5,1)
490 D$(8)=D$(25)+D$(18)+D$(17)+MID$(D$(14),4,1)+MID$(D$(13),4,1)
500 D$(9)=D$(32)+D$(30)+D$(29)+MID$(D$(14),3,1)+MID$(D$(13),3,1)
510 D$(10)=D$(27)+D$(21)+D$(26)+MID$(D$(14),2,1)+MID$(D$(13),2,1)
520 FORL=0TO10:O$=D$(L):GOSUB710:C(L)=I:NEXT
530 S=0:FORI=0TO10:S=S+C(I):NEXT
540 C(11)=S AND &H1F
550 M1$="40092156591227390471":M2$="5523870587321672"
560 C(12)=0:FORI=0TO11
570 IFC(12)+1+I<21THENC(I)=C(I)+VAL(MID$(M1$,C(12)+1+I,1)):GOTO590
580 C(I)=C(I)+VAL(MID$(M2$,(C(12)+1+I)-20,1))
590 IFC(I)=>&H24THENC(I)=C(I)-&H24
600 NEXT
610 C(13)=0
620 P1$="0123456789ABCDEFGHIJ":P2$="KLMNOPQRSTUVWXYZ"
630 PRINT:PRINT"PASSWORD=";:FORI=0TO13
640 IFC(I)+1<21THENPRINTMID$(P1$,C(I)+1,1);:GOTO660
650 PRINTMID$(P2$,(C(I)+1)-20,1);
660 NEXT:PRINT:END
670 N=128:O$=""
680 FORI1=7TO0STEP-1
690 K=I1:GOSUB810:IFI AND Z THENO$=O$+"1":GOTO700
695 O$=O$+"0"
700 NEXT:RETURN
710 I=0:K=1
720 FORJ=LEN(O$)TO1STEP-1
730 IFMID$(O$,J,1)<>"0"THENI=I+K
740 K=K*2:NEXT:RETURN
750 A$=LEFT$(A$+"       ",7):PRINTA$;
760 IFI=1THENPRINT"  0/1";:GOTO780
770 PRINTRIGHT$("  "+STR$(I),3);"ﾏﾃﾞ";
780 B$="":INPUT"=";B$
790 IFI<VAL(B$)ORVAL(B$)<0ORB$=""THEN750
800 A$=B$:I=VAL(A$):RETURN
810 Z=1:FORQ=1TOK+1:Z=Z*2:NEXT:Z=Z/2:RETURN
```



→ファミリーベーシックV3でパスワードを作成しているところ。質問に答えていくだけで、パスワードが……。

カンタンな質問に答えるだけでパスワードができちゃうのだ!!

では、このハイドライドのパスワードプログラムが聞いてくる質問に、どう答えればいいか説明するぞ。

ヨコ：画面上のジムの位置（横方向0から21まで）。

タテ：画面上のジムの位置（タテ方向0から21まで）。

シーン：画面番号（0から34まで。詳しくは左ページのマップを見てくれ）。

STR：STRの大きさ（0から9まで）。

LIFE：LIFEの大きさ（0以上。最大値はSTRによって変わる）。

MAGIC：MAGIC の大きさ（0以上。最大値は STR によって変わる）。

KEY：1で秘密の鍵を持っている。

JEWEL：1で宝石1を持っている。

RING：1で宝石2を持っている。

FAIRY1：1で妖精1を助けた。

FAIRY2：1で妖精2を助けた。

FAIRY3：1で妖精3を助けた。

MEDICI：1で不死の薬を持っている。妖精1～3をすべて助けないと設定できない。

DRAGON：1でドラゴンを倒した。MEDICI を持っていると設定できない。

注1　MEDICIを0、DRAGONを0に設定すると、MEDICIが手に入らなくなってしまう。

注2　DRAGON を1に設定したとき、島の中にジムがいるように設定しないと、一生島に入れなくなる！

CASTLE：1で城の入口が見つかった。

WATER：1で水路の水がひいた。CASTLEが0のときは設定できない。

LUBY：1でLUBYを持っている。CASTLEが0のときは設定できない。

CROSS：1で十字架を持っている。

LAMP：1で永遠のランプを持っている。CROSSを持っていないと設定できない。

SWORD：1で勇者の剣を持っている。

POT：1で魔法のツボを持っている。

SHIELD：1で正義の盾を持っている。

以上を参考に、キミも設定してみようぜ！

SPECIAL

禁断のパスワードコンストラクション

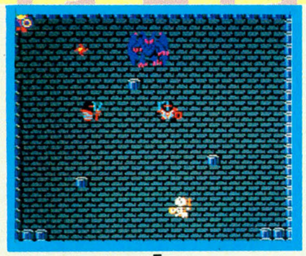
これがコンストラクションしたパスワードだっ!!

地下迷宮ワープだっ!!

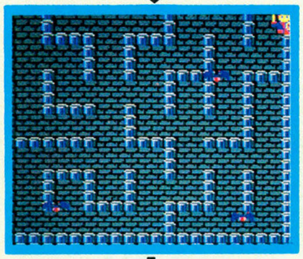
80096IXZX1D000

このパスワードは偶然できちゃったパスワードなんだけど、とにかく最高にオモシロイのだ。説明しよう。

ゲームをスタートすると、まず右上の写真の場所にジムが現われる。バラリスのいるところだ。ここでコントローラーの✚ボタンを上に入れる。すると、画面は上にスクロールするんだけど、ホントはあるはずのない場所に出てしまうのだ。不思議だね。しかも、このあと左、下、右と✚ボタンを押すと、行けるはずのないところにワープしちゃうのだ。さっそくためしてみてくれ。



←パスワードを入れてゲームをスタートしたところがこの画面だ。



←✚ボタンをいろいろ押してみよう。ダンジョンをワープできるぞ。



←最後には、この入り口に出てきてしまう。とにかく不思議だ。



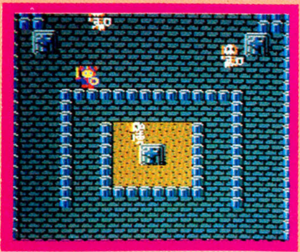
➡ちなみにアイテムを調べてみると、なんと、すべてのアイテムを持っているのだ。この体力では、考えられないことだよね。

ドラゴンはどこだ？



ドラゴンの倒し方って知ってるかな？ 地底の墓標をこわして、水路の水をひあがらせないとダメなのだ。しかし、このパスワードを使うと、墓標をこわして地上にもどってみると、目的のドラゴンが消えているのだ。

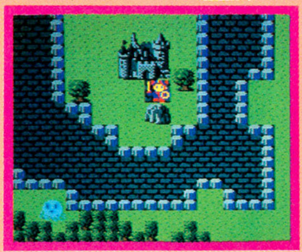
F43H6H0YX0K900



⬆ゲームをスタートすると、ジムはこの地点に出現する。



⬆墓標をこわす。これは水路のせんの役目をはたしていたのだ。

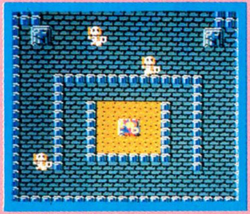


⬆地上にもどってみると、いるはずのドラゴンがいなくなっている。

これはジムのお墓かな？

C52K610YX04900

どーってことないけど、オモシロイので紹介しよう。パスワードを入れてスタートすると、ジムはお墓のま上に出てくるのだ。ただそれだけ。笑ってください。



→お墓のま上に現われた。エンギわるい？

水路に出てはみたものの…

H05IA1865C4E00

これまたどーしようもないパスワードだけど、ま、いいか。ジムは水路のなかに出てくるんだけど、なんと出口がないっ！ このまま死を待つのみなのだ……。

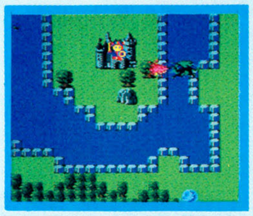


←水路のなかから出れないのだ。さ、寒い。

お城にとじこめられたジム

J20AABXYXL1600

ウーム、お城にとじこめられてしまった。ここから1歩も出られないなんて……。ぜんぜんタメになんないパスワードだったな、これも。スイマセン。

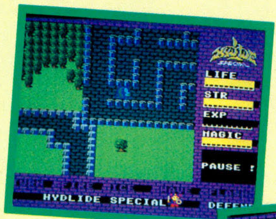


←ウエーン。お城にとじこめられちゃったよ。

ジムのパフォーマンス劇場

これは、ジムが画面の外に出てしまうというちょっと変わったパスワードだ。ふつうでは、行けなかったヘンな場所にも行けるのだ。画面の外にいてもスクロールできるし、画面の中にだってもちろん戻ることができるという、おもしろくてためになるパスワードなのだ。

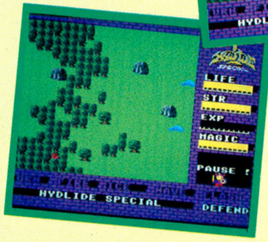
F03H5H0AH4G800



←トツゼン、パスワード・エリアに出現してパフォーマンスするぞ。



➡かくれんぼをするジム。どこにいると思う? タイトル文字のところ。



←危険がせまってきたら、なにくわぬ顔でここへ入って知らんぷり。

アイテムがたくさんほしいときには……

日頃から、アイテムがなかなか集まらなくて、悩んでいるキミへのグッドニュースがこれだ。ここからのスタートだと、アイテムが充実しているのに加えて、フェアリーを探し出してくるという楽しみが残されている。食事をするときに、大好物を最後にとっておくというタイプのキミにも向いているといえるだろう。どちらのキミにもおすすめなのだ。

E13H2HKYXC4L00



←これだけアイテムがあれば、多少のテク不足もカバーできるぞ。

剣と盾でたちむかえ!

400C2659H91P00



←ほかのパスワードとくらべると出せるアイテムはちょっと少ない。

このパスワードを入力すると、LIFE や MAGIC などのメーターは、ふつうにスタートしたときと同じだけど、勇者の剣と正義の盾は持っているという状態から始まるのだ。ここから始まると、アイテムを見つける楽しみもあるし、ジムを成長させていく喜びを比較的ラクに味わえるのだ。このくらいのハンデの方が腕を上達させるにはいいかもね。

フェアリーさえいれば幸福というキミに……

武器も薬も宝石もイラナイ、ただひたすら、3人そろったフェアリーの美しい姿をを見たいというキミのために教えるパスワードだ。でも、がんばってアイテムを集めて敵をやっつけないと、フェアリーたちにも見はなされるぞ。

J47L2106504D00



←フェアリーだけ集めるというのも、これでナカナカ大変なのだ。

フェアリーたちに導かれお城に向かうシアワセ者!

これは、シアワセを呼ぶパスワードなのだ。ナゼかというと、このゲームのいちばんおいしいところだけつまみぐいできるからだ。ジムは、画面に現われたらすぐフェアリーを見つけるのだ。これが3人目のフェアリー、つまり最後のひとり。するとどこからともなくほかの2人も現われ、ジムのまわりを囲んでくれる。ボクってなーんてシアワセ者なのだろーとポーッとしていると、最後の決戦地、バラリスのいるお城へと導いていってくれるのだ。こんないいメにあったんだから、負けるなよ!

F30K2W5YX04400



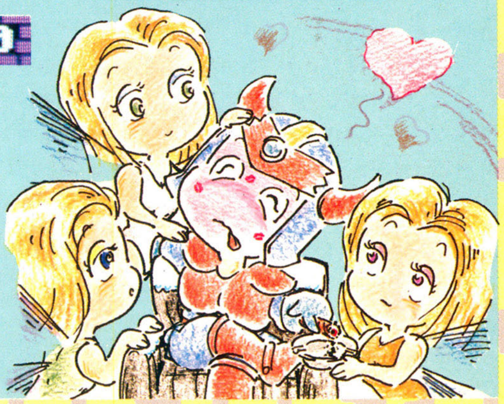
←残されたフェアリーはあと一人。早く見つけてあげなければ……。



←この木のあたりがどうもあやしい。おーい、いたら返事しておくれ。



←3人そろって良かったネ。いっしょに空中散歩できてウレシイ!



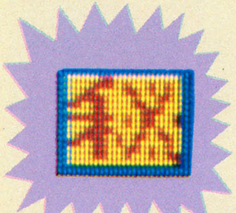
創刊第3号は7月4日(第1金曜日)発売です

図書券1000円 1272GVS ファミ通チケット

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

秘箱を出したければひたすら走るのだっ！

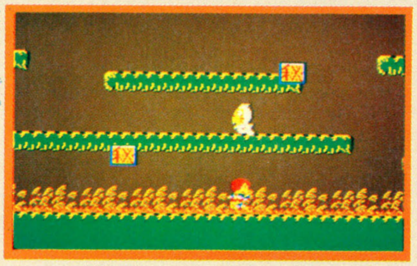
島根県
品川淳三



今までなにげなーくゲームをしていたら、なにげなーくでていた秘箱。しかしもうこれを知れば、なにげなーい思いをしなくてすむぞ。なんと秘箱の正確な出し方がわかったんだ。

さてその方法はっ！ てなほど大ゲサなものじゃぁない。ただひたすらコントローラーの右か左を押しっぱなしにして走っていればいいだけ。もちろん敵にやられちゃだめだぜ。どうだ、すごいだろう。ちなみに走っていなければいけないタイムは8秒間。さらに16秒間走りつづければ、ごらんのとおり、ひとつの画面内にふたつ秘箱を出すことだってできるんだ！ 出る場所は万国共通エスペラントじゃないけど、すべての魔境でためしてみようぜ!!

妖界魔境



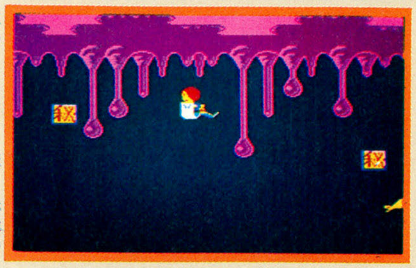
↑アラッ秘箱が2つ。16秒間走り続けたってことだね。2個以上出ないから、出したらすぐ取ろう。

妖奇魔境



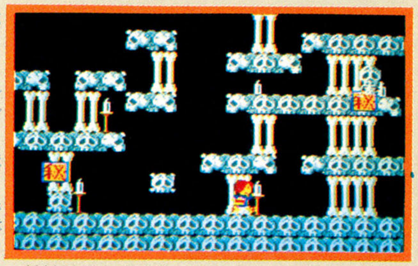
↑ここでも走ってれば出る。が、地面には土ころびがコロコロしてるからつまづかないように。

妖空魔境



↑フフッ夜風が心を通り抜けるぜ！ などと気どりながら、スイスイ飛んでると、ポロッと出るぜ。

妖炎魔境



↑妖炎魔境で秘を出すのはチョッと苦しいけど、挑戦しよう。若いという字は苦しい字ににてるわ。

ごめんなさい

創刊号の81ページでゲゲゲの鬼太郎のフリープレーコマンドを紹介したけど、じつは大きなまちがいがあったのだ。

③✚ボタンの左上を押しながら、接続したジョイスティック（IP）の下を押したままリセット……という箇所は、③✚ボタンの左上とBボタンを押しながら……のまちがい。

何度やってもフリープレーにならなかった人、ほんとーにごめんなさい。今後このよーなことがないよーに気をつけるから、許してくれ!!

おまけ

ファミ通特派員



泥田坊に秘のお札をはっちまえ。
上と下の方法を駆使すればこんなこともできる。

図書券1000円 893GVS ファミ通チケット

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

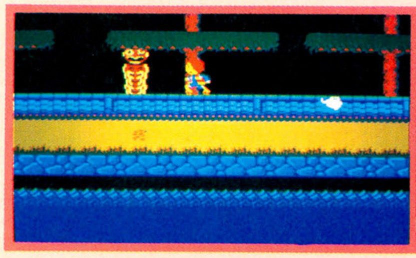
泥田坊でびっくりすることはもうぜったいないぜ!!

熊本県
東理夫

さて、秘箱の次は、あの泥田坊の出し方だ！ なにげなーくゲームをしていると、突然バグワビガビボベーンと出てきては、ガショヒョエーンと僕らをびっくりさせていたけど、これさえ知ってしまえば、もう安心。心の準備もできる。

といったところで出し方をおしえよう。コントローラーⅠの✚ボタンを右か右下、左か左下に5秒間押しっぱなしにしているというもの。ようするに5秒間走っているか、しゃがんで右か左を5秒間ずっと見ていれば、ヌォッと出てくるというわけ。まあ、後楽園のスリラーカーが大好きとか、浅草の花屋敷のおばけ屋敷に行くのが僕の日課さ！ などとウソぶいてるヤツはここは読まない方がたのしめるかもね。

どうだい秘箱と泥田坊の出し方は？ このふたつを知ってしまえば、右の写真のように、3個同時に出すことだって可能なわけだ。





↑びっくりするな！ っていわれたって、やっぱりこんなのが出てきたらびっくりするよな。



↑またまた出ました泥田坊。でももうびっくりしなくてすむから安心してゲームができるぞ。

図書券 1000円
1029GVS
ファミ通チケット

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

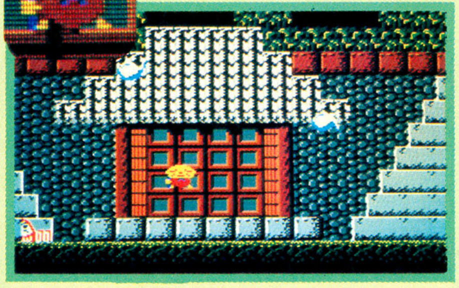
ゲタを使うなら ここしかない！

東京都
馬場啓一

♪ゲッタ、ゲッタタのターと鼻唄が出ちゃうような秘技がこれだ！　まず必要なものはゲタ。ゲタを手に入れたら、とりあえず妖奇魔境のお堂の面へ行こう。ここでゲタを使ってダルマちゃんとか、のぺらぼうさん達をベシバシッとやっつける。とどうだ、ホーラ出た出た"油すまし"が出たぜ！　こいつを取れば、ウォーイやったやったの5,000点。と調子がでてきたところで、今度は妖界魔境の屋敷の面へといってみよう。仲良しにはなれそうもない邪鬼くんやきつね火やんを、ドスベカッとやっつけると、アーラでたよ"王様"が。取ればこれも5,000点！

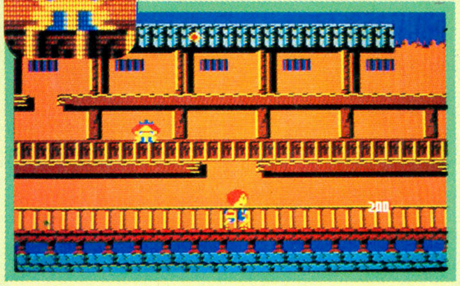


←ゲタをうまくつかって油すましを出そう。すましてないででておいで。



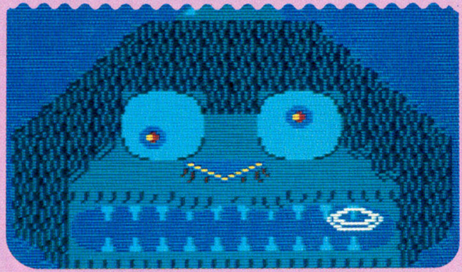


←王様がでてきたら、みんなで言うのだ「おお、さまになってるじゃん」





へえ〜そうだったのかぁ

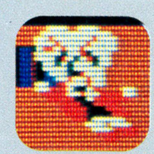


図書券 2000円
731GVS
ファミ通チケット

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

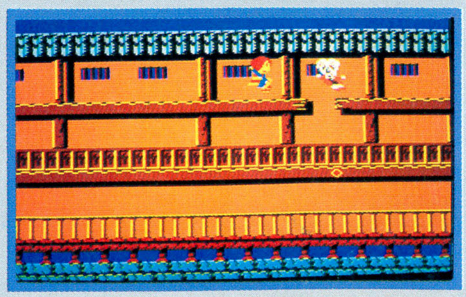
京都府　矢次勝博

隠れキャラの出し方はまだまだあるぞ



ぬらりひょん

その1。妖炎魔境へ行ったら、1分くらいその場にいようぜ！　"ぬらりひょん"がでてくるのだ。触れずに撃てば5,000点！

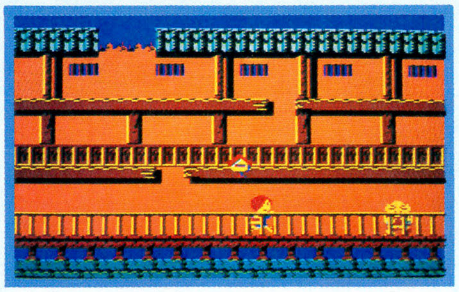


ぬらりひょんて本当はとてもつえ一妖怪なんだぜぇ！このゲームでは、カンタンに出せる隠れキャラで登場。



妖怪ポスト

その2。どこでもいいけど魔境に入ったら、ジャンプボタンを10回たたけば出てくるのがこの"妖怪ポスト"。取れば500点さ！

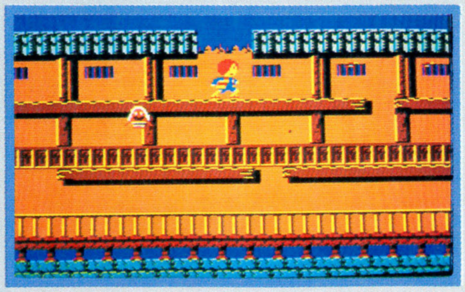


鬼太郎といえば妖怪ポスト。妖怪ポストといえば鬼太郎っていうぐらいで、わりとカンタンに出るんだ。



呼子(よびこ)

その3。妖空以外の魔境で弾を20発撃つと出てくるのが"呼子"。取ればスピードアップ！これを見逃がすてはないぜ！



これが"呼子"だ。20発打てば出てくるんだから、だれでも出せちゃうのだ。さあ取ってスピードアップだ。

創刊号第3号は7月4日(第1金曜日)発売です。

図書券 3000円 644GVS ファミ通チケット

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

チャンチャンコを使って高得点をねらうならココ!

神奈川県
斉藤勝彦

妖界魔境

まあ、なんでも試してみるっていうのは、ファミコンゲーマーの基本だね。神奈川県の勝彦君はその〝なんでも試してみる〟精神を発揮してリッパなレポートを送ってくれた。エライぞ!



とゆーわけで、ここではチャンチャンコと隠れキャラの関係を報告しちゃおう。まずは妖界魔境からだ。この魔境には、天邪鬼やのびあがりなどの妖怪が出てくるよ。こいつらをチャンチャンコでやっつけると、画面のどこかに〝古代の石臼〟という奇妙な物体が出現するのだっ!

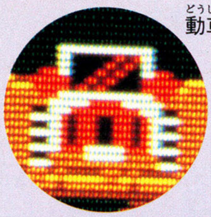


この石臼を取るとボーナスとして2,000点が入る。だけど、武器で撃っちゃうと消えてしまうから、出現したらすぐに取りにいこう。でも、なんか石臼に見えないんだね、この石臼。コーヒーカップとかに見えない? なんでもいいけど、2,000点は大きいので、よろしくね。

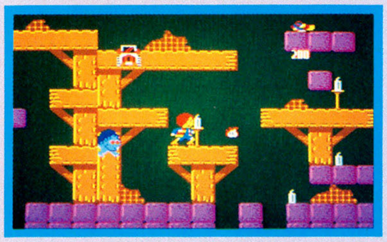
↑ハッ。これが〝古代の石臼〟の出た瞬間だ。これを取って2,000点をいただこう。

妖炎魔境

金魚のフンのように後からついてくるつるべ火が登場する妖炎魔境。ここでは出てくる隠れキャラは、クラクションがうるさそうな妖怪自動車だ。出し方はカンタン。チャンチャンコを使って敵をやっつけるだけで出現する。



この妖怪自動車、ちょっと見たかんじは、カートリッジを差し込んだファミコンのように見える。えっ? 見えないって? ま、いいじゃないの。かたいこと言わないで……。



↑出たゾ、妖怪自動車。これを出すと味方キャラがみんな乗っていた……なんてね!

えっと、この妖怪自動車を取るとボーナスが2,000点も入る。チャンチャンコで敵を倒すだけだから、絶対にもらっておこう。ところでチャンチャンコとゲタだけど、うっかりしていると役に立つ前にどっかいっちゃう事があると思うけどうまくコントロールできるようになろうぜ!



妖空魔境

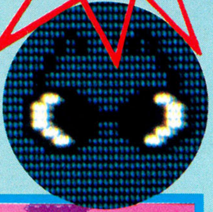
空を見ろ。鳥にしてはぶかっこうだ。よーく見るとドンブリだ。鬼太郎は空でラーメンでも食べるのだろーか? でもこのドンブリ、おなかの足しにはならないけれど、得点の足しにはなる。じゅうぶんなるのだ。うれしいじゃないか。

さて、このドンブリはいったいどーすれば出てくるのかを、キミに教えよう。山の出てくるシーンでチャンチャンコを使って、敵をたおすのだ。するとドンブリが出現する。そこですかさずドンブリをとるとボーナスポイント2,000点が君のものになるのだっ!! そのうえスピードもアップする。見かけはイマイチだけど、役に立つ隠れキャラなのだ。



↓見かけよりもずっとポイントの高い隠れキャラなのだ。





→ちょっと見にくいけれど、鬼太郎の右下にあるのが妖怪メガネだ。



→鍾乳洞の天井のあたりに隠れているのが、妖怪ブルブルなのだ!!



こっちの方はまず、チャンチャンコを使って、不気味な黒い妖怪メガネを出現させるのだ。そして、ここからがカンジンだ。鬼太郎が、この妖怪メガネをかけると、今まで見えなかった敵の隠れキャラ、妖怪〝ブルブル〟が見えるようになってしまうのだ。ここで、鬼太郎が持っている武器でブルブルをやっつけると5,000点というビックなボーナスポイントがもらえるぞっ!! 出てくる場所は鍾乳洞だ。

とにかく貴重な隠れキャラだから、チャンチャンコは有効に使いたいよね。ここで紹介した場所にやって来たら、必ずためしてほしい。めぐってきたチャンスはムダにしないよーに!

図書券1000円 511GVS ファミ通チケット

スターソルジャーほか

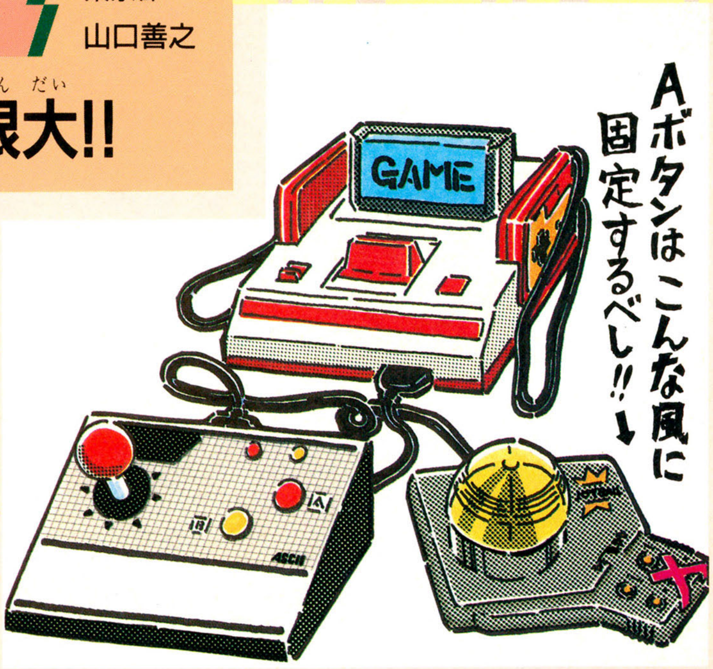
東京都
山口善之

2台使えばパワーは無限大!!

スターソルジャーやグラディウスのような、スピード感タップリのシューティングゲームには、やっぱり連射モードがイチバン。そして、シャープな動きには、アスキースティックが使いやすい。そこで、ジョイボールとアスキースティックをドッキングさせた、ベストの状態でのプレイ方法を教えよう。

アスキースティックは普通にファミコン本体につなぐ。そして連射モードのスイッチを入れAボタンをテープなどで固定したジョイボールをアスキースティックの2Pコネクタにつなぐ。自機の操作はアスキースティック、弾は連射でバッチリの攻撃体制だ。あとは君のテクで、ハイスコアもカルーイもんだ。

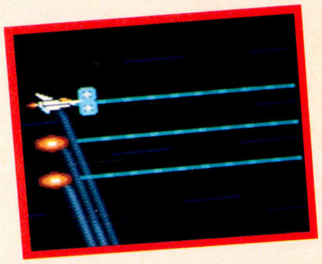
これがベストの攻撃スタイルだ



スターソルジャーは……



そしてグラディウスも!!



ディグダグII

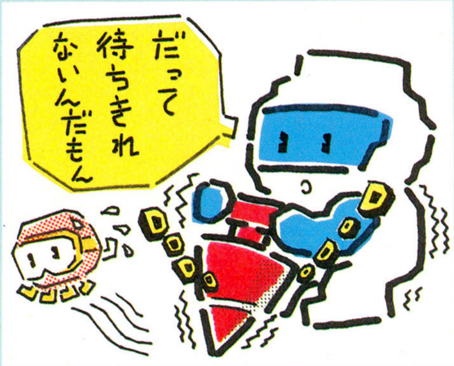
図書券1000円 614GVS ファミ通チケット

デモ画面からドリルを使う気の早いヤツ

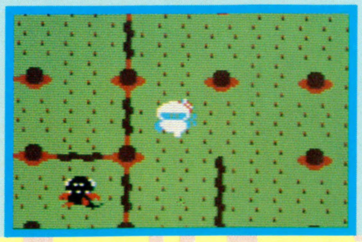
山形県
伊藤正

ディグダグ、プーカ、ファイガーたちのコミカルなキャラが人気の"笑えるアクションゲーム"ディグダグII。さすがにゲームのスタートから笑えるぜ。デモ画面なのに、気の早いディグダグはドリルを使って島くずしの準備をするのだ！

これをさせるには、デモ画面が出る前からAボタンを押し続けていればいいのだ。ふだんは



おとなしく立っているディグダグがドリルを動かす。ちなみに、同じように✚ボタンを押すと(どの方向でもいい)短い足で、ソワソワと足ぶみするディグダグが見られるのだ。



➡これがいつものディグダグIIのデモ画面なのだ。ところが……。



⬅デモ画面なのにいきなりドリルをガガッ。ムダな努力がムナシイ。

忍者ハットリくん

図書券1000円 521GVS ファミ通チケット

大分県
西川満

なんとまあTIMEが255に!?

電源を入れて、タイトルが出たらスタートボタンを押し続けよう。するとTIMEが255になるはずだ。でも、ポーズを解除するとTIMEはもとどおり。ま、しょーもないワザだな。





⬅TIMEに注目っ！　でも、ポーズを解除すると180にもどっちゃう。

創刊第3号は7月4日(第1金曜日)発売です

図書券 2000円 1105GVS ファミ通チケット

影の伝説

神奈川県
藤木清輝

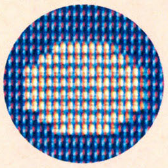
©タイトー

水晶玉の完全確実な出し方がわかったぜ！


↑これが影の最初の姿。普通にプレイしていれば不便は感じない。


↑水晶玉をひとつとるとこうなる。持続する時間は20秒だ。


↑ふたつとったときの影。手裏剣は大きく、足も速いスバラシさ。



影が霧姫に会うために必要なものといえば、まずはこの水晶玉。その水晶玉の出し方がわかったぞ。出現するのは、森のシーンと城内のシーンなのは知ってるよね。各シーンにあらわれる忍者の12人目のヤツが持っていて、そいつを倒すと真上にでるというわけ。水晶玉は、20秒で消えてしまうからなるべく早く取ろう。

さて、水晶玉によるパワーアップなんだけども、まず第1段階として服が緑に変わり、手裏剣が大きくなる。なんとこの手裏剣は、一線上に並んだ敵を、1発で倒せるのだ。次に第2段階としてもうひとつ水晶玉をとると、今度は服の色が黄色となる。そうするとさっきの手裏剣のパワーアップにプラスして、足のスピードが30パーセントも速くなり、もはやこうなってしまえばこの面のクリアーはそーとーカンタン。

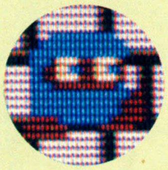
ただ注意すべき点は、普通の忍者ならやられても赤にもどるだけだけど、妖坊の炎だと1発で死ぬので気をつけなきゃいけない。

影の伝説

©タイトー
滋賀県
川島学

図書券 2000円 988GVS ファミ通チケット

増丸にも出し方があるんだぜ！



なんと増丸の出現方法も判明したぞ。出現場所は抜け穴だけ。ここにでてくる青忍者を手裏剣は使わず刀のみで戦い、合計7人倒せば、ホラ！　上の方にノコノコとでてきたでしょ。早く取ってね。

影の伝説

©タイトー
神奈川県
降旗宏明

図書券 2000円 926GVS ファミ通チケット

“水とんの術”でらくらく面クリだ

増丸もいいけど、さっさと抜け穴を通りぬけるには、このテクニックが一番！　まず水中に潜り、コントローラーの✚ボタンを下へ押しっぱなしにしておいたまま、刀を振りまわせばいいのだ。上を通る青忍が みんな落ちていくぜ。


➡敵が上を通るだけでご覧の通り。

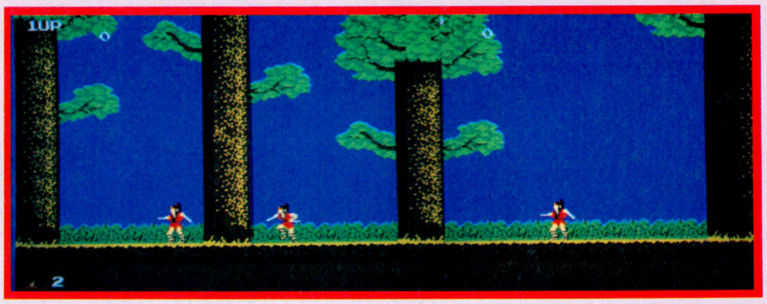
図書券 2000円 910GVS ファミ通チケット

影の伝説

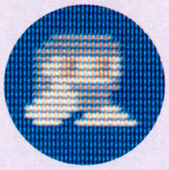
福島県
西真平

©タイトー

あの点丸と術丸はこうやって出そう！

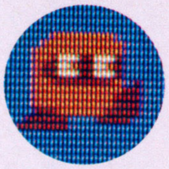


←左のように2画面内でキッチリ動き回れ！



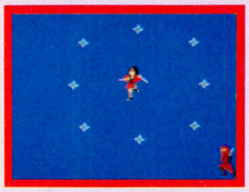
これから紹介する点丸と術丸の出し方は両方ともまったく同じ。影を中心とした左右2画面の中で赤忍者の3人目を倒すと出現するのだ。

この点丸は倒したときの得点の3ケタ目が偶数だと出る1万点のボーナスキャラ！　5万点で1UPだから、5個とれば、増丸と同じことだね。



術丸は、倒したときの得点の3ケタ目が奇数だと出るキャラで、術は2種類。阿修羅の術か、分身の術かは、取ってみないとわからないのだ。うまく2つ取ると阿修羅分身の術となる。効力はそれぞれ18秒間。


←見ての通りの分身の術。


←8方向に飛ぶ死の手裏剣だ。

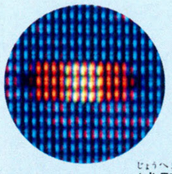
影の伝説

©タイトー
長野県
條口英夫

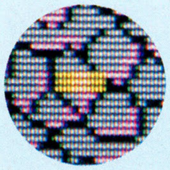
図書券 3000円
1253GVS ファミ通チケット

最終忍法の巻物を出すには？

巻物を取ることによって、可能になる雅の術！　それでは森のシーンで、巻物を出す方法をおしえよう。知ってしまえばじつに簡単なもので、ここにでてくる妖坊を３人倒せば、その次の画面のどこかに出るというわけ。

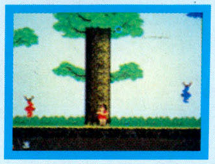


城壁のシーンでの巻物の出し方も、これまたカンタンだ。たてスクロールの画面の２画面目にヒョイッと出てくる黒忍を倒せばパポッと出てくるぜ。しかしチャンスは１度だけ。





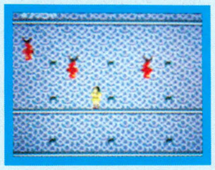
←ホホイのホイと戦って、３人目の妖坊を倒すのだ。



←ゴワーと音もすごいしまわりもピカピカ。あァ幸せ。



←フフンのフンと戦って、黒忍をすかさずバサッ！



←思わず蚊とりマットを感じさせるよな、この忍法は。

図書券 1000円
987GVS ファミ通チケット

影の伝説

©タイトー
東京都
堂本照人

蝶のひみつをあばいたぞ

対決のシーンでヒラヒラと飛んでいる蝶。じつはこの蝶にはひみつがあったのだ。首領たちは、この蝶にバリアの秘法をたくしていて、蝶を殺さない限り攻撃はムダになっちゃうわけ。蝶を落とすには手裏剣を５発当てよう。首領との対決はそれからだ！

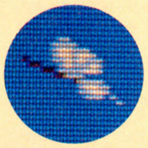
ついでに各首領の対決ポイントもおしえよう！　双幻坊は、炎を吹き終えて画面から消えるまでの間がチャンスだ。霧雪之介は、下半身の防ぎょがあまいのでジャンプしているすきに足もとへ行って切りつけるのが一番。そして雪草妖四郎だ。コイツは背中がねらいどころで、すれ違いざまに背中に攻撃をしかけるのがベストだぞ。また首領は、刀でしとめた方が手裏剣でたおすより5,000点も多く点が入るのを知ってたかな。











←蝶の方だって、こっちの苦労を感じて、ちゃんと色をかえてくれるぜ。







図書券 1000円
788GVS ファミ通チケット

影の伝説

東京都　宝珠山卓志

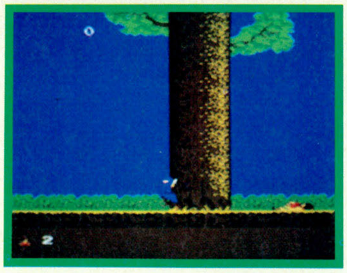
©タイトー

死んでもまだなお、姫を助ける闘志だ

これも１度はやってみる価値のある大秘技だ。名づけて、「ひん死の影やられた後も必死で動くぜ闘魂ですべては世のため姫のためああ忍者のさだめはつらいのか」だ。すごいだろう。やり方もすごく難しいぜ！　まず画面の右はしか、左はしへ行こう。今回は右はしでやってみた。次に、とにかくやられる。どうだ倒れたあとでチョコっと左へ動くだろ！　チョコっと。え？　ぜんぜん難しくない？　どこが大ワザかって？　まあいいじゃないのたまにはおお見栄切ってこんな秘技に興じるのも。難しいことばかり考えてると、目がよって、おでこが広くなるぜ。



↑こんな大ワザのときはハラハラするぜ。



→出た「ひん死の影やられた後も…」アレ書けないよーっ。

影の伝説

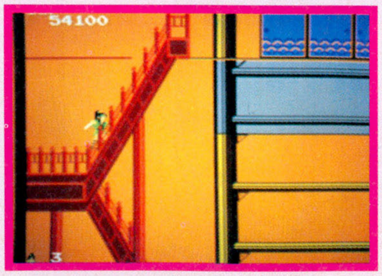
図書券 2000円
1120GVS ファミ通チケット

秋田県
木下篤芳

©タイトー

階段のココだとアレ敵が出てこないゾ

こっこれはスゴイッ。敵がまったく出てこないのだ。まさに無敵だぁ！　なんと写真のこの位置にいる限り、だあれも攻めてこなくなるのだ。すごいだろ。え、この先に行くにはどうするのかって？　敵と戦って進みなさい。



←この場所にいる限り、だれも出てこない。たしかに無敵なのだけど。

図書券 3000円 1375GVS ファミ通チケット

アトランチスの謎

千葉県 岡部史郎

これが100面までの必勝最短ルートだ!!

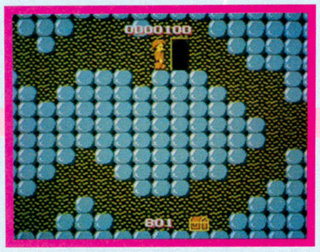


ファイナルゾーンまでの必勝最短ルートを公開しちゃうぜ。スタートしたら、線にそって各数字の面を次々と、クリアーしてゆけばいいのだ。ただし、隠し扉をださないと、次の面に進めない面もあるから、注意するよーに。隠し扉の場所は、写真を見れば、わかるはず。6面と10面のアイテムを取ることも、忘れるなよ!!

スタート



←まずは、とーぜん1面からスタートだ。でもって2面への扉をはいる。10万点のボーナスが欲しけりゃ、その先の扉の11面に寄り道してもいい。

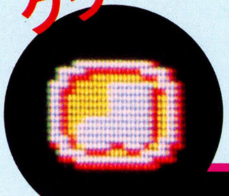


→2面から3面へ。ここでヤリガイにやられているよーでは、修業がたらんぞ。いくら最短ルートといっても、先はまだまだ長く、険しいのだ!!



→3面には、間隔のせまい岩が4つ連続しているところがあるよね(写真の場所)。このまん中の穴に落ちると、なぜか6面へワープするんだぜ!!

クツ

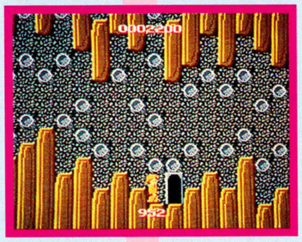


必須アイテム

←"クツ"を取ると、雲に乗れるよーになる。こいつがないと、10面の"スター"も取れないし、100面にも行けない!!



→うまく6面にワープできたら、必須アイテムの"クツ"を必ず取ろう!! そして、左の扉から8面へ行くのだ。



→8面から10面へ。この面は長いからタイム切れに注意。かといって、ポンポンと先を急ぐと穴に落ちるぞ。

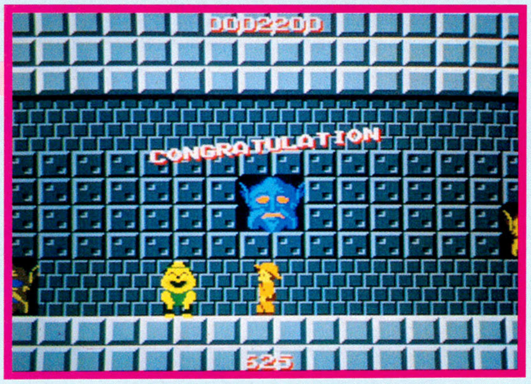
やったぜ100面!! ファイナルゾーンだっ!!



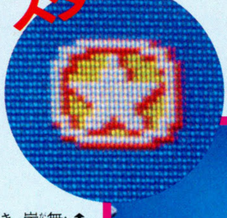
↓やってきました97面。建物の最上階から、左へ大きくジャンプすると、写真のよーに雲に乗ることができるのだ。いよいよ次は、100面だぜっ!!



↓ウインの探し求めていた師匠は、なんとあの"権べ"だった!! そして、ザヴィーラのダイヤを取り、めでたし、めでたし……と思ったら、大まちがい。㊙ファイナルゾーンがあったのだ!!



スター

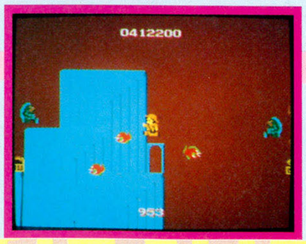


必須アイテム

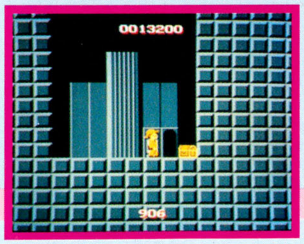
↑こいつを取ると、無敵になる。だけど、崖から落ちると、効き目はなくなるのだ。



←さぁ10面だ。まず、雲の上から"スター"を取る。着地がむずかしいぞ。そして、12面の扉の右に4面へ続く隠し扉がある。

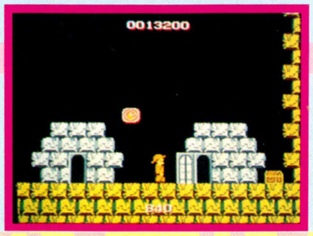


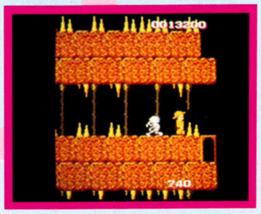
→94面。こ、こんなとこに隠し扉が。ボンを投げたら、爆発する寸前で、ジャンプしないと、自分のボンで死んでしまうぞ。



↑41面は10万点の宝箱だけだと思っていなかったかな!? じつは、ここにも、隠し扉があったのだ。隠し扉を抜けると、そこは、94面なのだ!!

↓25面。"時計"を取ると、タイマーの減りがおそくなる。41面への扉は隠し扉だ。写真で位置を確認しよう。





↑4面。ガイコツはタイマーの下2ケタが9のとき、とびあがる。7面の扉の次が25面の扉。

図書券2000円 1158GVS ファミ通チケット

アトランチスの謎

東京都 石崎雅明

©サン電子

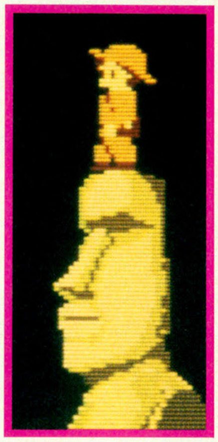
NAGOYAの謎が解けたっ!!

創刊号でも、シークレットコード〝ナゴヤ〟の情報を公開したけど、その第2報がはいった。東京都の石崎雅明クンがいち早く、〝ナゴヤ〟の謎を解きあかしてくれた。

〝ナゴヤ〟を数字におきかえると、〝758〟と3ケタの数字になる。そして、モアイ像が3体。なにかピンときたかな!? そうなんだ。モアイ像の頭の上に立ち、左のモアイから順に、ボンを、7発、5発、8発、投げるのだ。このとき、ボンが爆発した音をちゃんと確かめてから次のボンを投げるように。すると、裏ファイナルゾーンにワープするんだ。解けてみれば、うーん、なるほど……と思うけど、なかなか気がつかないもんだよなぁー。

裏ファイナルゾーンには、ザヴィーラの顔がひとつあり、その下を通過すると、な、なんと400万点もボーナスが、もらえちゃうんだぜ!!





モアイの頭に乗って左から7発、5発、8発のボンを投げるのだっ!!

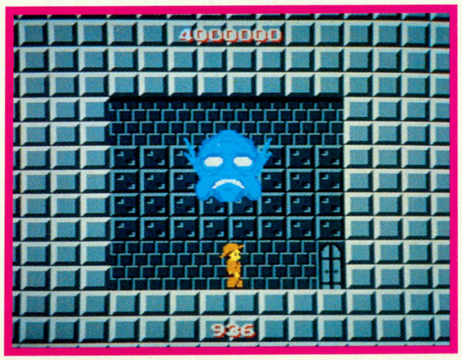


➡モアイ像の頭の上で、ひと休み……ではない。これが〝ナゴヤ〟の謎を解く重要な、手がかりなのだ。



➡おおっ!! ピラミッドに扉があるではないか。この扉は㊢ファイナルゾーンに行った証拠なのです。

これが㊢ファイナルゾーンだ!!





➡いちばん右のモアイの頭の上で、8発めのボンを、ぶじ投げおわると、ファイナルゾーンの表示が!!

おまけ うわっデカイ顔!!



➡㊢ファイナルゾーンで400万点を取ったからって、デカイ顔を、するんじゃねえぞ!!

図書券3000円 1443GVS ファミ通チケット

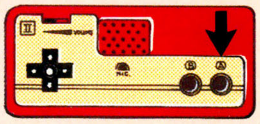
アトランチスの謎

福岡県 坂口信也

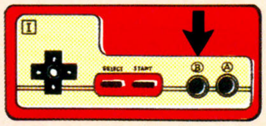
©サン電子

困ったときのフリープレイ!!

はっきりいって、アトランチスの謎はむずかしい。緊張の連続なのだ。ちょっと気を抜くと谷底へ転落してしまう。そこで、落ちても、やられても、ウインの数が減らない、フリープレーコマンドだ。これで心おきなく100面もある広大なアトランチスを隅々まで、探険できるぜ!!



コントローラーⅡ



コントローラーⅠ

コントローラーⅡのAボタンを11回押す。
コントローラーⅠのBボタンを22回押す。
スタートボタンを押す。

師匠の名は〝権屁〟!? おまけ



➡師匠の権屁じゃなかった、権べを探しだしたウイン。こんな人が、ほんとに師匠なの!?

創刊第3号は7月4日(第1金曜日)発売です

FAMILY COOKING ファミリークッキング

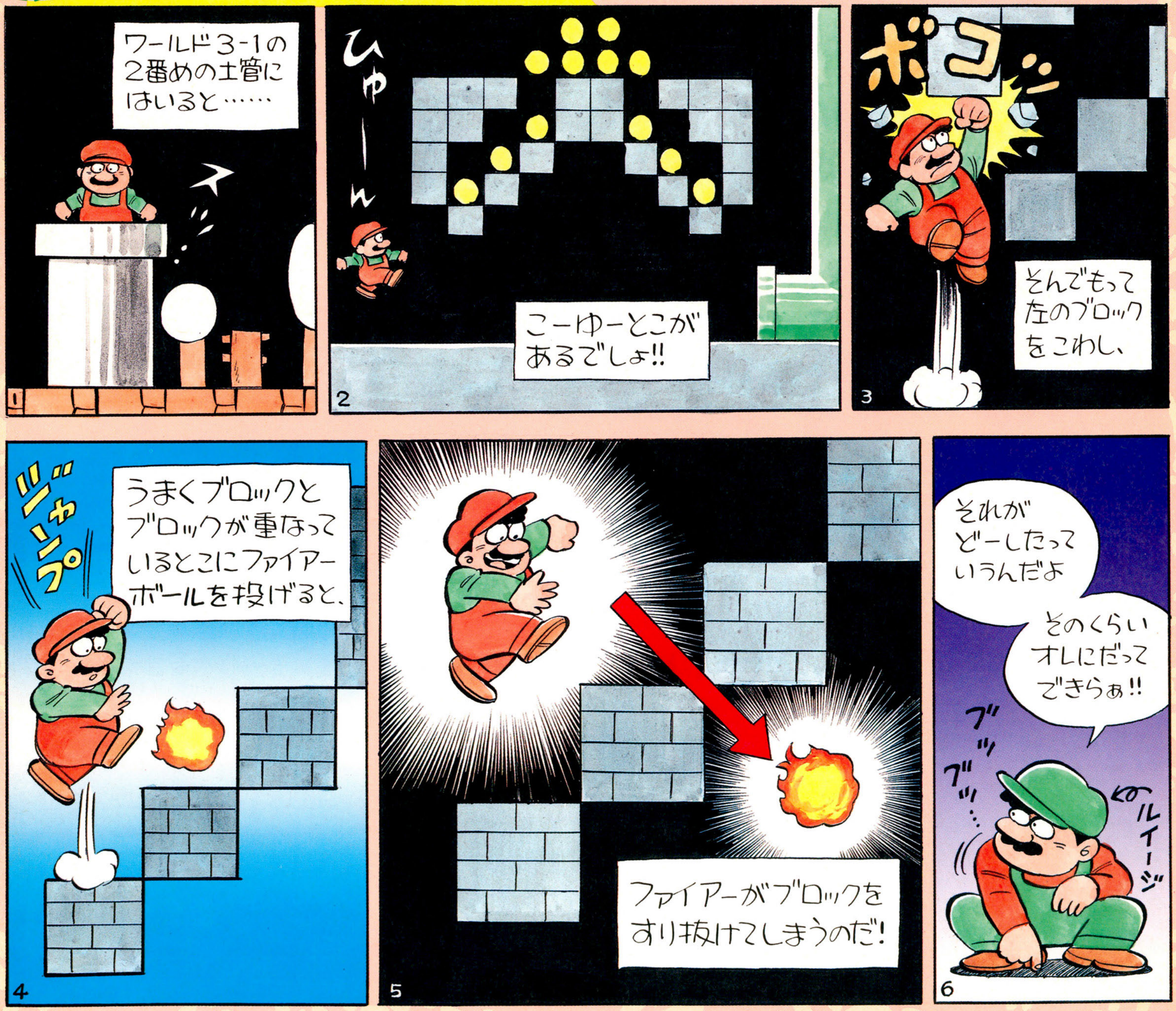
ガスコン金矢の

人呼んで私は、禁断のファミコン料理人ガスコン金矢だ。
今回のメニューはいかがかな!? どんな料理もネタが勝負。みんなからの新鮮ネタを待ってるぜ。

図書券2000円
1046GVS
ファミ通チケット

スーパーマリオブラザーズ
神奈川県 海老原正弘 ©任天堂

ブロックをすり抜けるファイアーボールだ!!



図書券 3000円
1253GVS
ファミ通チケット

ベースボール

大阪府　石橋憲一　©任天堂

えっ、こんなのアリかよォ ランニングホーマーの怪(かい)!



図書券 3000円
1169GVS
ファミ通チケット

謎の村雨城

熊本県　小倉英輔

どこまでも追いかけてくる般若面の弱点を教えるぜ!!

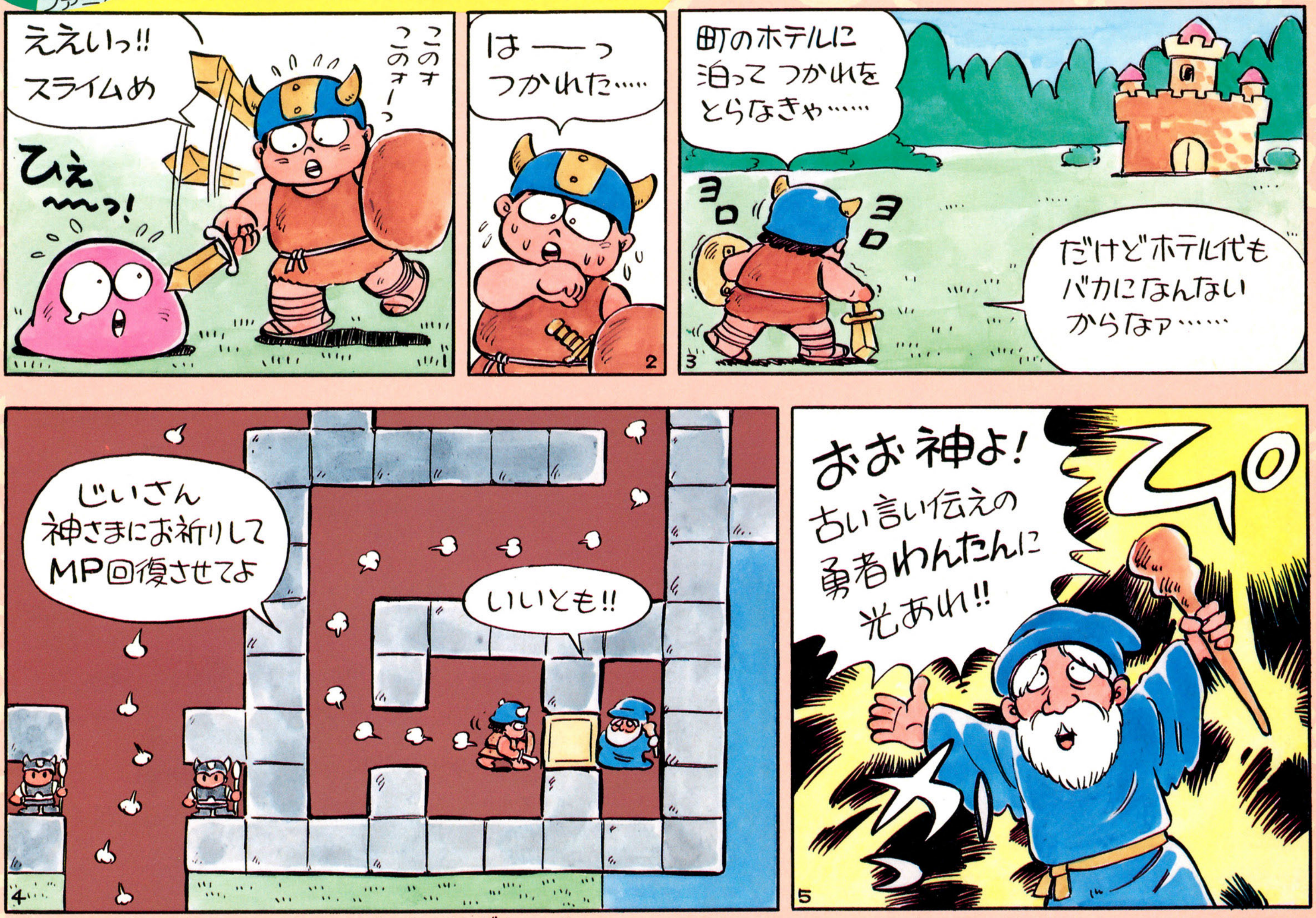


図書券 3000円
1204GVS
ファミ通チケット

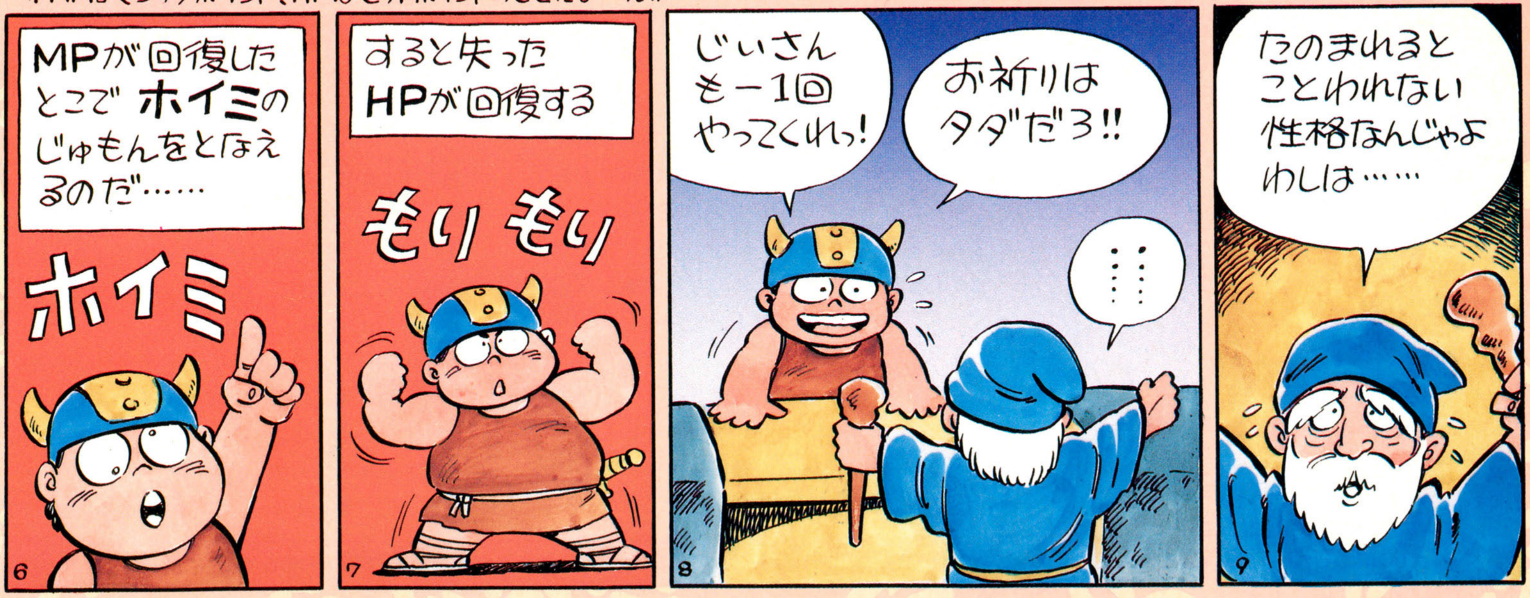
ドラゴンクエスト

東京都　坂場紀雄

お金がなくても、大丈夫!! "生命力と魔法の力"回復法



※MPはマジックポイント、HPはヒットポイントのことだよーん!!



以下同文

ゲヱセン上野の禁断の添削指南



やってまいりました!! 毎度おなじみ、『以下同文』のお時間でございます。第一回めで、あれだけバカやったもんだから、読者諸君もさぞかし、イヤ気がさしていることだろうと思う。だが、私だってそれ以上にツライのだ。どーでもいいや。今日は疲れてるからもうパッとやっちゃおうパッとね。

Q コントローラーの汚れの落としかたを教えてください

はじめまして。最近特に思うのですが、コントローラーⅠの汚れが、コントローラーⅡにくらべてひどいのです。やはり、コントローラーⅠばかり使っているからだと思うのですが、だからといって、コントローラーⅡでゲームをするわけにもいきません。なにか、よい掃除の方法があったら教えてください。

（東京都　田中健一）

Q 一部のカートリッジが遊べなくなってしまった……

このまえ、ちょっと昔のカートリッジ（マリオブラザーズです）で遊んでみようと思って、ファミコンにカートリッジをさし込んでスイッチを入れたのですが、画面全体がグレーになって、ぜんぜん遊べませんでした。ぼくのカートリッジは壊れてしまったのでしょうか。それとも、なにか直す方法はありますか？

（福島県　中川慶太）

A

というわけで、2人の質問にお答えしたいと思います。

2人とも日頃からファミコンや、その周辺機器の掃除をちゃんとやっているのかねえ。毎日使うファミコンだからこそ、掃除を怠ってはいけないんだぜ。

例えば私の場合なんか、夕方起きてから（この原稿を書いてる今が夜中の1時38分だといったら理由はわかるだろう）、まずファミコン掃除、ご飯を食べてファミコン掃除、編集部に出かける前にファミコン掃除、帰ってきてからファミコン掃除、ご飯を食べて寝る前にファミコン掃除と、1日に5回もファミコン掃除……するわきゃないでしょ!! 部屋の掃除もロクにしない私が!! だいたい、そんなに掃除してたら、「ドラゴンクエスト」で遊べなくなっちゃうぜ。

「間違っている」

ん、誰だろう。そう思いながらうしろを振り向くと、なんと、そこにはファミコン清掃学のオーソリティー、ピエール鈴木博士が立っていた。



ピエール鈴木博士

鈴「呼ばれてとびでてジャジャジャジャーン！」

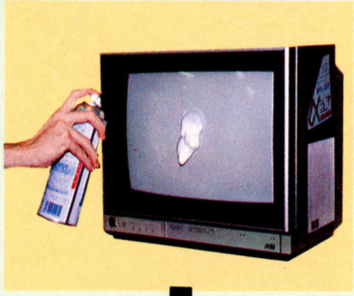
上「博士、今の子供にそんなギャグは通じませんよ。それ、ハクション大魔王のマネでしょ？」

鈴「だまらっしゃい!! そんなことより、君の考えは間違っているぞ。ファミコンというのは遊ぶためのものではない。掃除するためのものなのだ!!」

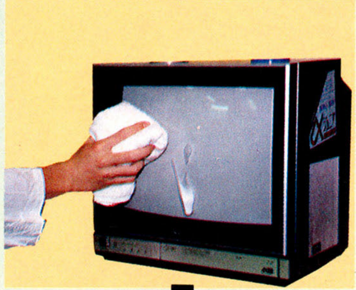
上「えええっっっ!!（やはり、立場上オド

まずはテレビの画面をぴっかぴっかにふこうぜ

汚れた画面で遊んでいては、1ドットの差がわからなくて敵にやられてしまうぞ。また、目に悪い。テレビの画面というのは、スイッチオン、オフ時の静電気のせいで、以外に汚れやすいものなのだ。手入れはこまめにしよう。



まず、スプレー式ガラスクリーナー（クルーやガラスマジックリンなど）をシューッと吹きつける。つけすぎないように注意しよう!!



次に乾いたゾウキンでまんべんなくふこう。念を入れるなら、もう一度キレイなゾウキンでカラぶきすること。それだけでも全然違うのだ。



この汚れを見たまえ!! ちょっとキレイに感じる画面でも、これくらいの汚れはザラなのだ。二日に一度は掃除するようにしたいところ。

裏指南

Q・僕が夜、夕ごはんを食べ終わってからファミコンで遊ぼうとすると、お父さんが"どれどれ野球でも見るかな。こら、ゲームなんか明日やりなさい"と怒ります。でも、夕方はお母さんがテレビを見るのです。どうすればいいでしょう。（群馬県　高山正義）

A・ったくもう、疲れてるんだから、こーゆー質問してくるなよなー。もう1台テレビ買っちゃえばいいじゃん。でも、そんなのはご両親が許さないだろうなあ。君もファミコンファミコンいってないで、少しは家の手伝いでもしなさい!!

コントローラーの汚れ、友だちをなくす原因だ

コントローラー(特にコントローラーⅠ)は汚れやすいもの。✚ボタンの真ん中のへこみや、矢印形のへこみ、また、コントローラーの周りはちょっと遊んだだけですぐに汚れるものだ。ベトベトに汚れたコントローラーじゃ、友だちも一緒に遊んではくれないぞ!! 遊び終わったら、すぐ掃除の習慣をつけなきゃね。



下がコントローラーⅠ、上がコントローラーⅡ。この写真だと、ちょっとわかりにくいかもしれないが、よーく見てほしい。コントローラーⅠはえらく汚れているのだ。

手始めに✚ボタンと、その周囲を掃除するピエール鈴木博士。道具はようじ。針など金属性のものはプラスチックにキズをつける恐れがあるので使わないほうがよいのだ。





次に、コントローラーの周り(接合部分)の汚れを取る。ここはあんがい見落とされがちだが、もっともアカがたまりやすいところなのだそうだ。時間をかけて念入りに。

仕上げはティッシュでゴシゴシみがく。ほら、ごらんの通り。コントローラーはこんなに汚れているものなのだ。キミのコントローラーにも、これだけの汚れがついている!?



電源を入れてもゲームが始まらないときには!?

ちょっと古いカートリッジや、よく使うカートリッジが、突然動かなくなった!! カートリッジが壊れたのかな? いえいえ、これはコネクターの接触不良が原因。カートリッジというのはそうカンタンに壊れるものではないのだ。ここにある方法でカートリッジを掃除してみなさい。きっと動くぞ!!

スイッチを入れても、画面になにも写らない! あせっちゃいけない掃除しよう。





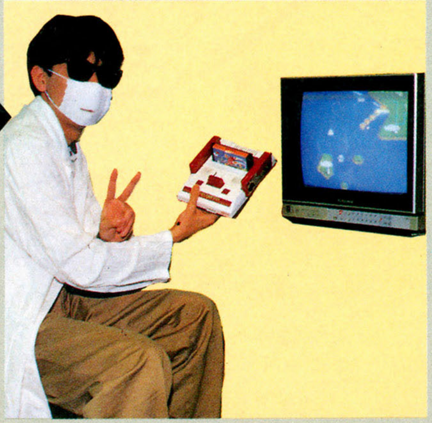
よーく覚えておいてね。この純白のジョンソン綿棒。いいか、こんなに白いんだぞ。



カートリッジのコネクタ部分を綿棒でゴシゴシふく。両面ともふかなきゃだめだからね。

あの純白の綿棒が、こんなにまっ黒に!! この汚れが接触不良の原因だったのだ!!





大成功!! ツインビーは今日も元気にドンブリ島上空を飛んだのだった。慶太くんもコネクタをふいてマリオブラザーズを復活させてあげてね。

ロバート・F・鈴木博士もご推薦!!



「私も1日に30回ほどコントローラーを掃除しています」と語るロバート・F・鈴木博士。近々新説発表か!?

ロかないわけにはいかない私だった)」

㊙「いっとくが、私とロバート・F・鈴木博士は別人だぞ。別人28号、なんちゃって」

㊤「ちょっと、ちょっと、博士。今のガキにゃわからないってば」

㊙「だまれだまれだまれ!! それでだな、今日は全国のファミコンファン、マニア、おたく、業界人に、私の講義を一発ブアーッとぶちかまそうと思って参上したわけだ」

㊤「なんか、へんなのが来ちゃったなあ」

㊙「今、なにか言ったかね」

㊤「いえ、ドラゴンクエストがもう少しでレベル14だなあってね、言っただけですよ」

㊙「まだレベル14かね。私はもう竜王を倒してしまったぞ」

㊤「あれ、博士。ファミコンで遊ぶんですか? 掃除するためのものじゃ……?」

㊙「べつにいいだろう。君にとやかく言われるすじあいはない」

このあと2人がどうなったかは誰もしらない。



ゴクラクトンボ斉藤の極楽人生

さてと、創刊号でもちょっとふれたけど、私には某プロダクションで特撮番組を作っていたバラ色の頃があったんですよ。ここでやっていた『○ボ○バ○』という作品が低視聴率のため早期打ち切り、そのうえ降って涌いたように会社は火事で丸焼け。ある日会社に行ってみると、柱だけとなった社屋から、もあもあと白煙があがっていて、ふとふりむくと「君はこの会社のものかね?」「ええそうですけれ……」「ちょっと署まで来てくれたまえ!」「へ?」「いいからくるんだ」「は?」「君!」……。やれ他の人はどこへ行ったの、借金がどうしたのと分けのわからぬ話を聞かされながら神にこう言ったのです



「すばらしい人生をありがとう」と。そして前の仕事と関連のあった怪獣ショーへとうつってゆくのです。

裏指南

Q ・創刊号に載っていたロバート・F・鈴木博士のコントローラーの持ちかたをして、スーパーマリオをやってみましたが、指が痛くなってしまいます。なにかもっといい持ちかたはありませんか? (山口県 毛浦孝一)

A ・うん、私も写真1の持ちかたはちょっとできないんだな、指が痛くて。でも、ウレシイお知らせがあるぞ。ロバート・F・鈴木博士から次号で新説を発表するとの連絡を受けたのだ。新しいバージョンは、マリオ2対応とのこと。次号を持てっ!!

Q 頭にくると、ファミコンを壁に投げつけてしまう

僕は気が荒いのか、ゲームをやっててゲームオーバーになってしまうと、ファミコンを壁に投げつけたり、ジョイスティックをぶっとばしたりしてしまいます。こういう性格は直せるでしょうか。　（富山県　松原伸明）

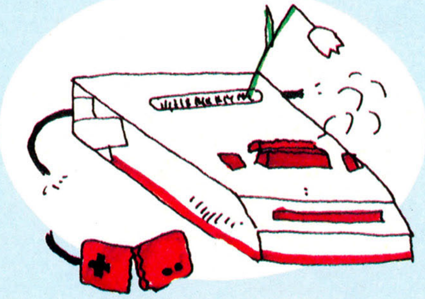
A

前号といい今号といい、なんかヘンなヤツが多いな。こう、ヘンなヤツが多いと、オチオチ出歩けやしない。いきなり電柱のカゲとか、木の上からファミコンが飛んできたら、やっぱり痛いもんな。ああ、住みにくい世の中だこと。

と、まあグチはこれくらいにして、答えるけど、そういう性格は直らないよ。だから、あきらめなさい。私の友人にも頭にくるとギターやら、パソコンやらを投げる人がいまして、ある日、十なん万のギターを投げて当然のごとく、ヒビが入ってしまったんですね。彼は、「ああもったいない、投げなきゃよかった」と後悔していましたが、その性格は今でも直っていないみたいですから。

だいたい、人の性格なんか、そう簡単に直せるもんじゃないよ。でもね、物を投げるくらいならまだいいよ。頭にくると、右手にマウスを持ち、グラフィックエディタでそいつの似顔絵を描いて、その周りに『バカバカ、しんじゃえ』とかをちりばめる暗い性格よりはね。

あーあ、今号もロクな質問がなかったなあ。いいか、君たちのくだらない質問がないと、このコーナーは終わっちゃうんだぞ!!　そしたら君たちの責任なんだぞ。終わらなくとも君たちの責任だけど。私は君たちを信じてるからね——と心にもないことを書いてしめくくろう。



紙尾明美ファンクラブ会報
明美ちゃんだより

お待ちかね!!　今回から 明美ちゃんだより』が始まるのだ。知らない人がいると困るから書くけど、紙尾明美ちゃんはあのコナミで、広報のお仕事をしているおねーさんで、口ぐせは「コナミのゲームを応援してね」。そのひとことに、ついつい私は「グラディウス」を14本も買ってしまったのだった(実は13人に「買ってきて」と頼まれていた)。でだ、このたびその、おちゃめなおねーさん〝明美ちゃん〟のファンクラブが発足したわけなのだが、いろいろと企画を考えているのだ。私だって年がら年中バカやってるわけではないのだぞ。まず、会員申し込み先着100名にふふふの明美ちゃんグッズをプレゼントするだろ。おや？　スペースが足りない!!　詳しくはファミ道楽を見よ。

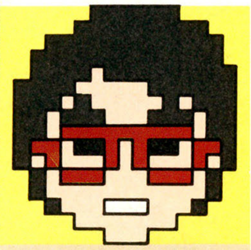


こちらゲームスタジオ

軒下貸します

連載第2回

遠藤雅伸の プロダクションノート



ゲーム作りのうら側の巻②

さて今回は、ファミコンゲームをやるために絶対に必要なモノ、ファミコンとカートリッジのことについて説明しよう。

まずファミコン本体の方だが、ここで言うまでもなくファミコンはオモチャの名を借りたコンピュータ、その構造はパソコンなどと非常に良く似ている。かといって、ファミコンのハードウェアを紹介しても、理解できる人はほとんどいないと思うから、そちらの方面はパソコンマニアの人に任せておこう。でも、CPU(シーピーユー、コンピュータのプログラムを実行している部分)のことぐらいは知っておくとカッコいいから、ぜひ覚えておこう。

ファミコンのCPUは、〝6502〟(ロクゴーマルニーと読む)というICがもとになっている。これはログインでもちょくちょく登場する〝アップルII〟が使っているCPUだ。日本のパソコンにはたいてい〝Z-80〟か〝6809〟が使われて、6502はそれにくらべるとちょっとパワーに欠けるが、そのぶんスピードがぐんと速いから、ゲームをやるにはもってこい。しかも値段が安いから、ファミコンにちょうど良いわけだ。でもプログラムを自分で作ろうとすると、パソコンに6502を使ったものが少ないのでなかなか難しく、PC-9800クラスのマシンを持っていないとてても作れない。ちなみにゲームスタジオでは、もっと大型のミニコンクラスのコンピュータを使って開発している。

さてこうして開発されたソフトは、ほとんどがカートリッジで発売されるが、カートリッジには２つのICが入っている。両方ともROM(ロム)というICで、１つはゲームのプログラムのデータを、もう１つはキャラクターのデータを持っている。これをファミコンが読み出してきてゲームが楽しめるワケだが、ファミコンは一度にプログラム256Kビット(データの量の単位)、キャラクター64Kビットのデータを扱うことができる。

ファミコンが出始めのころは、プログラムとキャラクターが両方とも64Kのゲームもあった。それが、プログラム・キャラクターが128K・64Kから、〝ゼビウス〟では256・64までデータが大きくなり、〝シティコネクション〟では、ファミコンが一度に扱えない256・128のデータ量となった。一度に扱えないデータを処理するために、カートリッジの中にはROM以外にそのためのICも乗るようになり、カートリッジの大容量化はどんどんはげしくなった。〝ゲゲゲの鬼太郎〟や〝グラディウス〟では256・256という構成になり、最近では1M(256Kの４倍)・256も普通になってきている。ここまでくると、カートリッジでもディスクカードを超えるデータ量になり、データ量の大きいICは値段も高いので、カートリッジの値段もどんどん高くなっている。もっとICの値段が下がるといいんだけどね。

裏指南

Q・最近、目と成績が悪くなりました。母にいわせるとファミコンばかりやっているからだ、ということですが、僕は１日に３時間くらいしかファミコンで遊んでいません。なぜ僕の目と成績は悪くなったのでしょう。　（東京都　鈴木正男）

A・ほれ、いわんこっちゃない。だからファミコンばっかやってちゃだめだっていったでしょ。なにが１日に３時間だよ。私なんか原稿書かなきゃならないから１日に30分くらいしかできないんだぞ。ドラゴンクエストは４時間くらいやるけどね。なにがいいたいんだ私は。

ガバスを集めて ファミ通オリジナルグッズを もらおう

ガバスシステムとは、ボクたち『ファミコン通信』読者だけの、秘密のチケット制度なのだ。ほらっ、ちょっと下の方を見てごらん。どっかの国の紙幣みたいなのが並んでるでしょ!? これがそのガバスチケット。これをみんながせっせと集め、あいことばといっしょに編集部まで送ると、なんと次ページに紹介するような豪華な賞品ともれなく交換(一部賞品は抽選)できるのだ。

チケットの入手方法は2つ。まずは毎号本誌についてくるチケット(10ガバス分)をコツコツためる方法だ。確実だけどちょっと時間がかかるのがタマにキズだね。そこでもう1つ。禁断の秘技、町内会など、本誌のどのコーナーでもいいから、君の見つけた技やアイデアを投稿しちゃうのだ。必ず当たるってわけにはいかないけど、うまくすると最高1500ガバスももらえるのは魅力だね。キミもガバスを集めてプレゼントもらおー。

すっかりお得なガバスシステム

今週のあいことば

ガバ●システム

ガバスチケットプレゼント申し込み書　7月4日号

会員番号 ____________________

欲しいプレゼント名 ____________________

同封したガバスの総額 ____________________

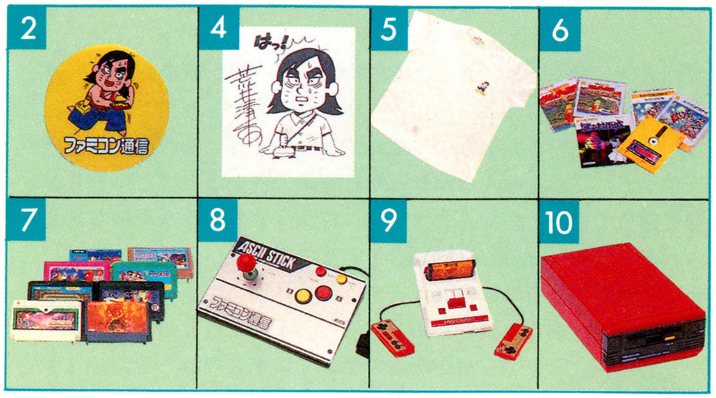
あいことばの答え



ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

これが ガバスシステム の プレゼントだっ!

さーて、そいじゃあ、そのチケットを集めると、どんなものがもらえるか見てみよう。まずはゲームソフトにアスキースティック、ファミコン本体にディスクドライブもあるぞ。そして、バッジにTシャツなどの『ファミ通』オリジナルグッズがいいでしょ!? ムフフッ、チケットためてね。応募の際はチケットといっしょに、下の応募用紙に住所、氏名、あいことばなどを書いて同封すること。ただし500ガバス以下のプレゼントには、毎号抽選で10個までと数に限りがあるので注意してね!!



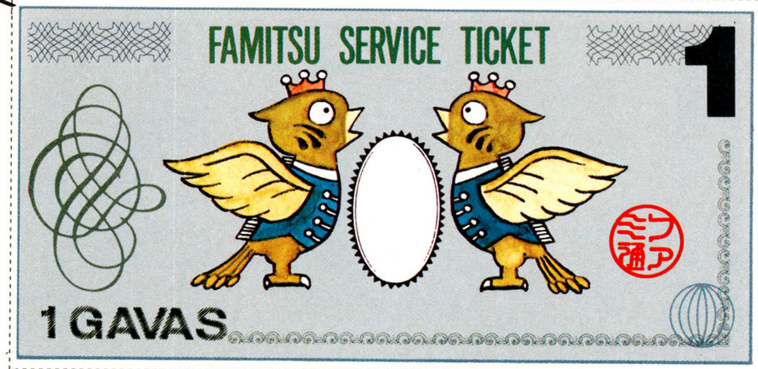
1 "店長"色紙――11ガバス	6 ディスクソフト――1,800ガバス
2 オリジナルバッジ――50ガバス	7 カートリッジソフト――3,000ガバス
3 カートリッジケース――100ガバス	8 アスキースティック――5,000ガバス
4 "ぺーしっ君"色紙――500ガバス	9 ファミリーコンピュータ―10,000ガバス
5 オリジナルTシャツ――1,000ガバス	10 ファミコン用ディスク―10,000ガバス

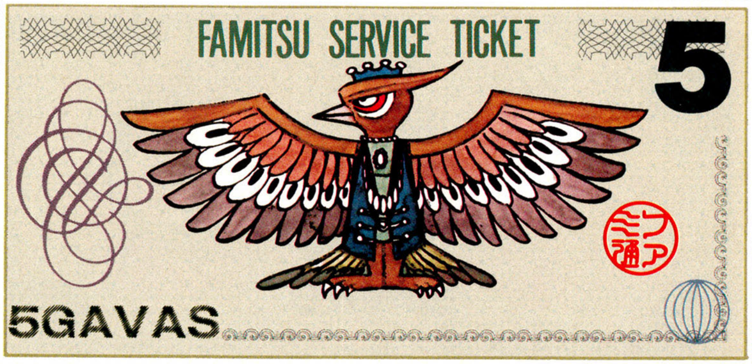
名前　　　　　　　　職業（学年）

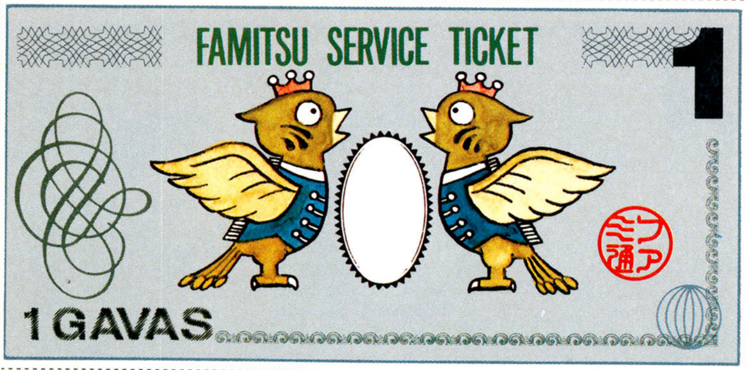
〒

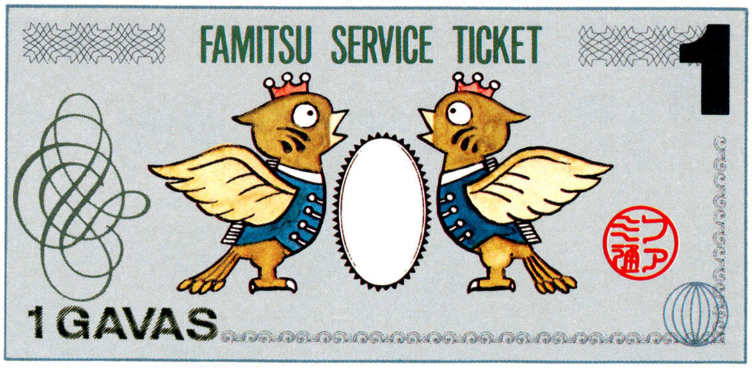
住所　　　　　　　　年齢

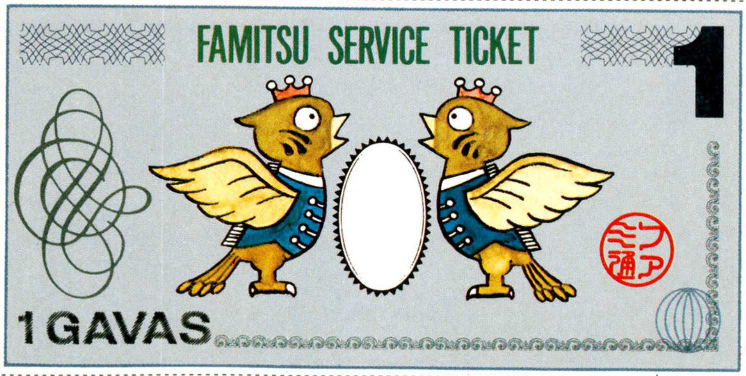
電話番号

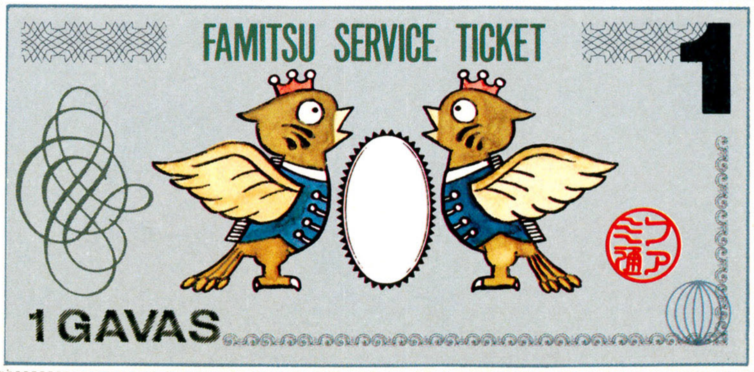












締め切りは７月14日の消印有効なのだ!!

きんだん　ひぎ　だいぼしゅう

禁断の秘技大募集っ!!

待ってるぜっ

ボクの友達のＫ君は、『ファミコン通信』創刊号に、ディグダグII のラウンドセレクトを投稿し、みごと採用されました。おかげで彼の手元には、その賞品としてもらった1,472 ガバスと創刊号についていた10ガバス、あわせて1,482 ガバスが入ってきました。今、彼は、「いつか10,000ガバスたまったら、カートリッジを３本もらおーか、それとも念願のディスクシステムをもらおーか」と悩んでいます。でもボクはどちらかというと、1,000ガバスをＴシャツにかえて、残り500ガバスで〝べーしっ君〟色紙をもらうのが、一番いいと思うのですが……。

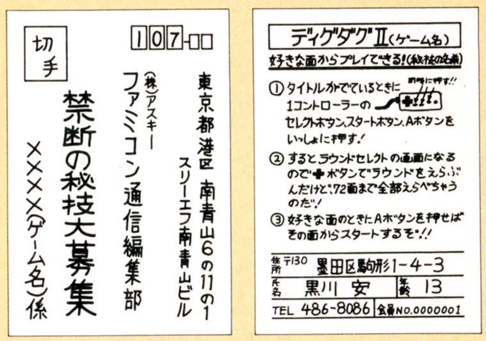
つーわけでこのＫ君がうらやましーと思った諸君！　キミたちもこのガバスチケットをもらうため、禁断の秘技コーナーに投稿をしよーぜッ!!　編集部が募集している秘技は、とくにジャンルの制限はもうけていない。隠しコマンド、フリープレイ、無敵コマンドから原因不明のバグ情報まで、とにかくどんなしょーもないものでもいいから、はがきに書いて送ってくれ。待ってる!!

採用者には図書券＋ファミ通チケットをプレゼント!!

応募方法はコレッ!!

応募する時の注意その１。まずなにより君の住所、氏名、電話番号などを忘れずに書くこと。だってこれがないと採用された時にプレゼントが送れないじゃん。注意その２。秘技を使うゲーム名をきちんと書くこと。はっきりいってこれがないと、技の選考のしようがない。整理の都合上、はがきの表にもゲーム名を書いといてくれるとうれしいな。あと秘技を書くときは、ていねいな字でわかりやすくね。絵や図が入ってるとさらにいいぞ。

➡こんなふうに書くのだ。



この際だから ファミ通会員になっちゃおう!!

わがファミ通編集部では、『ファミコン通信』愛読者の会員を大募集しておる。キミもこの雑誌を手に取って読んでおるところを見ると愛読者のひとりじゃろう。えーい、隠さんでもええ。だれでも間違いはあるもんじゃが、その責任はとらにゃいかん。悪いことはいわんから、はやく会員登録をするのじゃ。登録方法は簡単。右の会員登録申し込み書に必要事項を書き込んで（誓いのことばは自分で考えて書いてね）、60円切手を同封のうえ編集部まで送ればＯＫ。送られてきた申し込み書はコンピュータに登録され、順に会員証を発行していくゾ。ただし多数の応募が予想されるので、会員証がキミの手に届くまで3～4週間かかると思う。そんときは笑って許して、そのままじっと待ってね。禁断の秘技大募集にもチケットプレゼントにも、この会員番号が必要になってくる。必ず登録しよーぜッ!!

ファミ通会員登録申し込み書

7月4日号

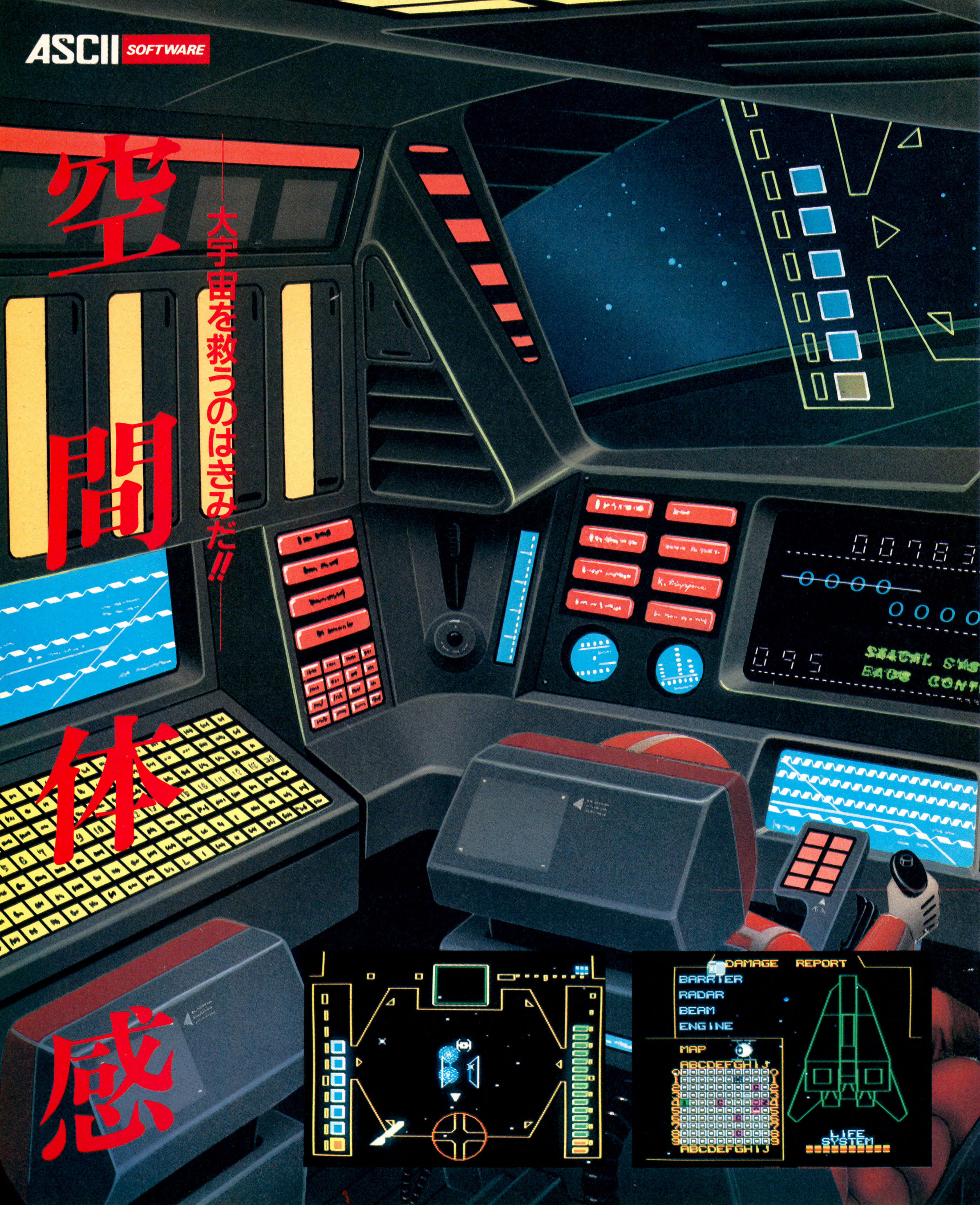
フリガナ
氏名　　　　　　　　　　　　年齢

フリガナ
住所　　　　　　　　　　　　〒

生年月日　　　　　　　　職業（学校名）

電話番号

誓いのことば


ASCII SOFTWARE
空間体感
大宇宙を救うのはきみだ!!
DAMAGE REPORT
BARRIER
RADAR
BEAM
ENGINE
MAP
LIFE SYSTEM



3Dスペースシップアクションゲーム
コスモジェネシス
君は、最新のヘットアップディスプレイを通して、コスモジェネシス号を操縦する。ディスプレイは、前方の敵を見るメインモードと敵の位置がわかるマップ、受けたダメージが映し出されるインフォメーションモードとの切り換えが自在だ。これらの情報をもとに敵艦隊を撃滅し、敵のボスを誘い出し全滅させよ！超リアルな臨場感を、ぜひ君にも味わってほしい。さあスタンバイ、OK？ いよいよ宇宙決戦の時が近づいた!!
ファミリーコンピュータ用ゲームカセット
HSP-06
8月発売予定
標準小売価格4,900円

ASCII SOFTWARE

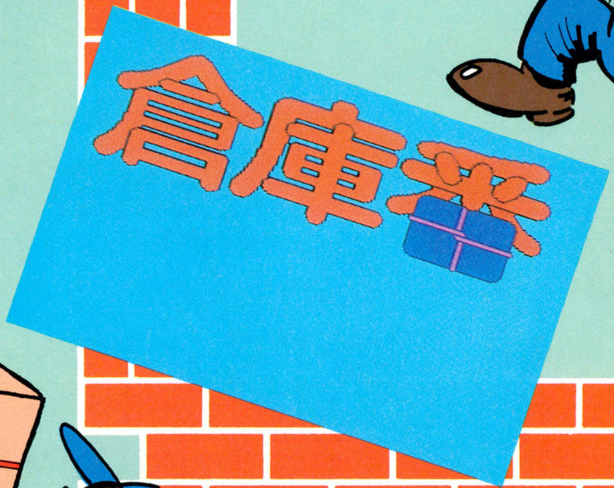
ファミリーコンピュータ用
ディスク版ゲームソフト

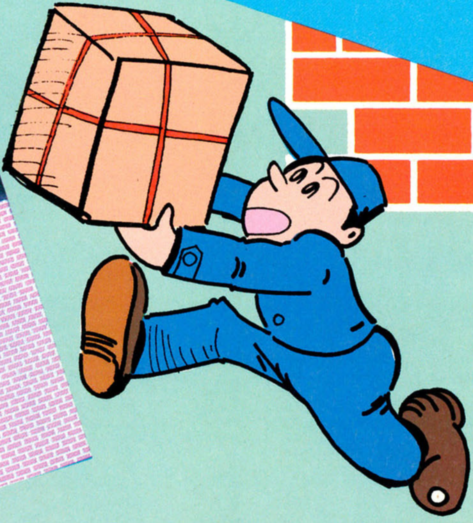
倉庫番（仮題）

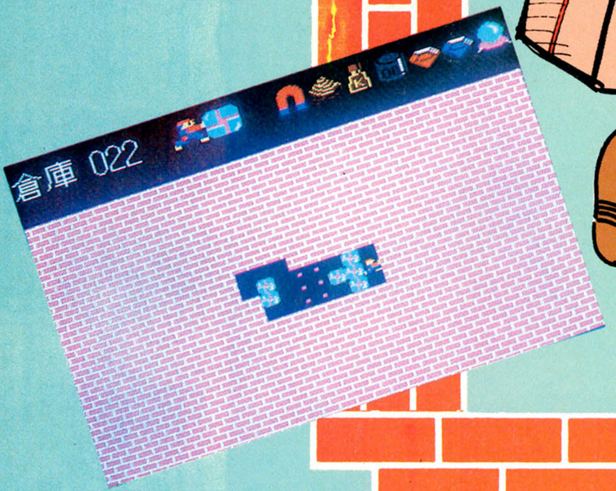
あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか？ もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。

7月発売予定　標準小売価格2,980円

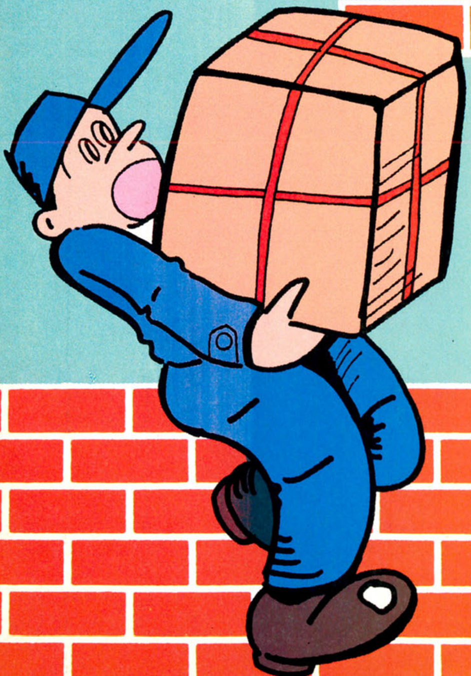












3倍楽しめる3つのモード付き

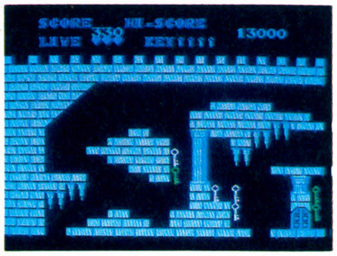
- ルビー、オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
- じっくり考えて解いてもらうパズルモード。
- きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。

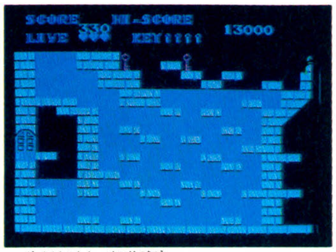
パソコンゲームソフトで爆発人気

あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる.!!

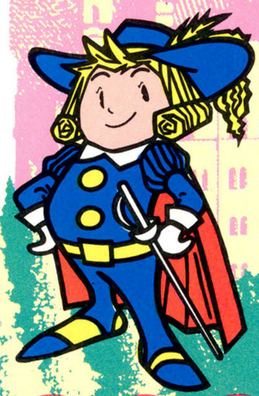
キャッスルエクセレント

9月発売予定
標準小売価格4,900円





※画面写真は開発中のものです。



グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。 HSP-05

好評発売中 標準小売価格 各5,500円

驚異の反動アクションゲーム **アストロロボ ササ** HSP-01

3-Dスペースアクションゲーム **ゲイモス** HSP-02

ゲームセンターで大人気の愉快なボール投げ(ドジボール)ゲーム **ぺんぎんくんウォーズ** HSP-03

アクションロールプレイングゲーム **ボコスカウォーズ** HSP-04

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は、まちがい電話がたいへん多いためお休みさせていただきます。

※まちがい電話でご迷惑をおかけしました皆様には心よりおわび申し上げます。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
株式会社アスキー

パソコンゲーム通信 第2号

パソコンゲーム始まって以来、いつも注目を集めている『ウィザードリィ』と人気アニメをゲーム化した『ウイングマン2』。パソコンゲーム通信第2号は、この2本が登場です。

ウィザードリィ Wizardry

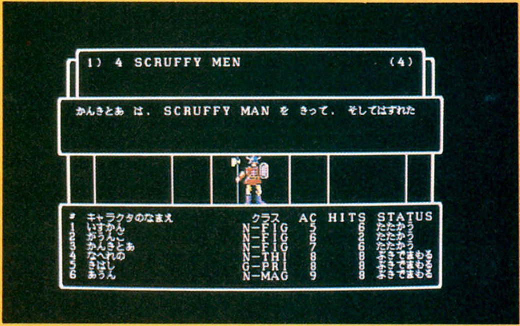
これが元祖RPGだ!!

『ザナドゥ』も『ハイドライド』も、もしかして『ゼルダの伝説』も、「ワタクシが今日あるのは、あなたのおかげです」と頭を下げる『ウィザードリィ』。なんたって元祖パソコンRPGで、RPGがこんなブームになるずーっと前から、「こんなにおもしろいゲームはほかにない」と、あちこちのパソコン雑誌が書いていた。実際、いろんなソフトハウスが『ウィザードリィ』をお手本にしてRPGを作り、なかには「ほとんどウィザードリィ」もあったりしてね。

アメリカでアップルII用『ウィザードリィ』が発売されたのは、なんと1983年。3年も前だ。それ以後、II、IIIが出て、IVも今、開発中とか。いろんな事情があって、日本製パソコン用『ウィザードリィ』が発売されたのは、去年の秋。ウワサのゲームがやっと出た、とたくさんの人が飛びついたけど、さすが『ザナドゥ』人気には勝てなかった。

「元祖」であると同時に「正統派」でもある。裏を返せば「古くさい」という見方もできるわけで、なにしろ画面はほとんど文字ばかり。モンスターに出会うと、一応モンスターの絵が出てくるけれど、べつに動きもしないし、火を吹くわけでもない。

ゲーム進行も、すべて文字で表示される。ここらへんが『ザナドゥ』あたりとのいちばんの違い。アクションゲームの要素がまったくないのだ。『ザナドゥ』ほど売れなかったのは、だからじゃないかと思う。だけど、ゲームをプレイしていると、ウィザー



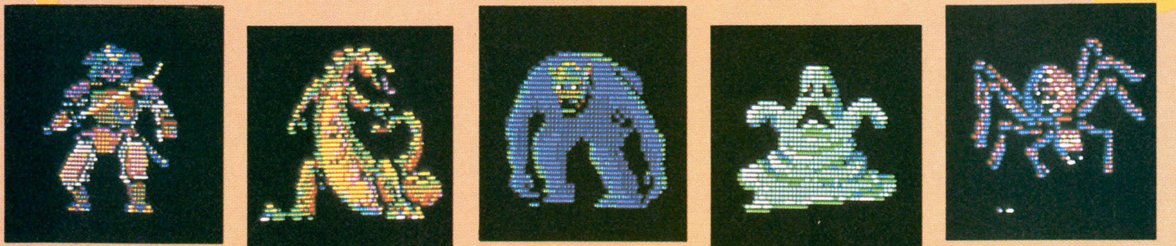
↑PC-8801、PC-9801、FM-7、X1の各シリーズがある。いずれもディスク版で、価格は7,800円。アスキーから発売。ゲームを始める時、表示を英語にするか日本語にするか選ぶ。英語のほうが、雰囲気がでる。

涙の終末



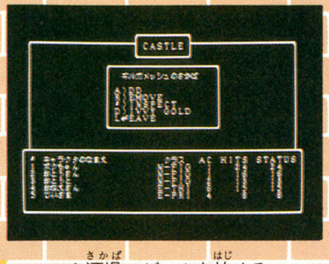
↑メンバー全員が死ぬと、お墓のシーンになる。こんなシーン、2度と見たくない。

ワンサカ出てくるダンジョンの敵

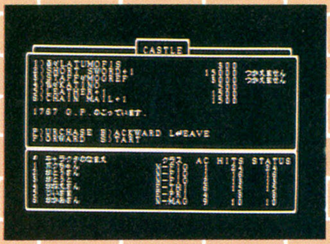


↑これは登場するモンスターのごくごく一部。メモリの関係で、同じ絵だからって必ずしも同じモンスターとはかぎらない。強そうに見えるヤツは強い。

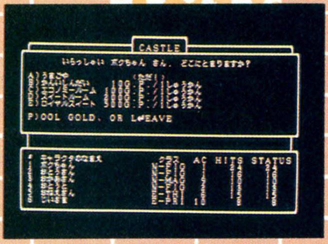
町は戦いの準備と休息の場所



↑酒場。ゲームを始める時は、ここに来てチームのメンバーを集める。



↑店。武器やよろい、魔法などが買える。いらない物を売ることもできる。



↑宿屋。ダメージを回復できる。ほかに死者を生き返らせる寺院もある。

ドリィ世界にドップリとつかり込んでしまうから不思議。想像たくましく、頭の中に勝手に情景を思い描いてしまうのだ。マニアになると、部屋の中をウス暗くして、マントを着て、そばにドラゴンのメタルフィギュアなんか置いてプレイするらしい。

ゲームのストーリーはこんな感じだ——。『狂った君主、トレボーは、世界制覇をたくらんでいた。彼はまず、優秀な兵隊を育てようと、勇者たちを訓練のために地下迷宮に送り込んだ。同時に、悪の魔法使い、ワードナに盗まれた魔除けを取り戻そうというのだ。迷宮の中には恐ろしいモンスターがウヨウヨいる。勇者たちの運命は!?』

当然、ゲームは戦いの連続。戦いに勝って少しずつ成長してゆくわけだけど、『ザナドゥ』や『ゼルダの伝説』とは違って、1人じゃない。仲間がいるのだ。最高6人までのチームを組んで、みんなで協力しながら冒険しようぜ、というわけ。

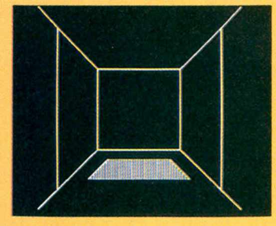
ゲームはまず、キャラクター作りから。これがちょっと大変。1人ずつ名前をつけるわけだけど、そのほかに戦士、魔法使い、僧侶、盗賊とかの職業を決め、人間、エルフ、ドワーフ、ホビット、つまり種族を決めて、さらに属性まで決めるのだ。属性ってのは、キャラクターの物の考え方みたいなもので、善、悪、中立の3つがある。必ずしも善がいいとはかぎらないので注意。

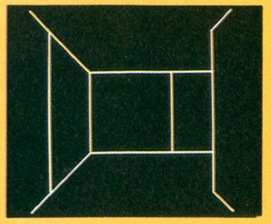
善と悪のキャラクターは一緒にチームを組めないし、職業や種族が片寄っていると、あとがツライ。面倒くさい手続きだけど、真剣にやらなくちゃいけないのだ。

あとは、ほかのRPGと同じ。敵と戦って経験ポイントを上げ、お金をためて新しい武器とかよろいを買って強くなり、レベルを上げてゆくのだ。レベルが上がった時って、魔法使いや僧侶は新しい魔法を使えるようになるし、ホント最高っ。もちろん、強くなるには、それなりの努力と忍耐、それに時間が必要なんだけどね。

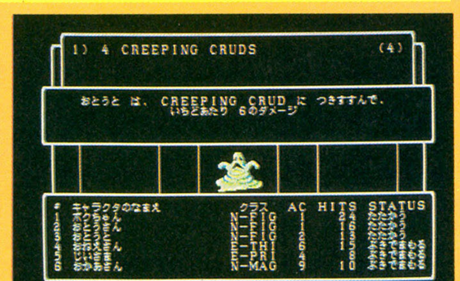
出てくるモンスターは100種類以上、使える魔法は約50、魔法のアイテムは100以上。迷宮を1歩進むごとにドキドキハラハラだ。おまけに迷宮は地下10階まであって、あちこちにいろんな仕掛けもあるし、ホント遊びがいがある。1度プレイしてみれば、今でも人気のある理由がよくわかる。『ウィザードリィ』は、パソコンゲームのスタンダード、なのだ。

昔ながらの3D迷路





↑迷宮内の様子は一応3D表示。ドアがあったり、ワナが仕掛けられていたり。マッピングしないと迷子になるぞ。



LOGIN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ハイドライドII	T&Eソフト
2	グーニーズ	コナミ
3	ザナドゥ	日本ファルコム
4	ハイドライド	T&Eソフト
5	ルパン三世 カリオストロの城	東宝
6	魔城伝説	コナミ
7	トリトーン	ザイン・ソフト
8	地球戦士ライーザ	エニックス
9	オホーツクに消ゆ	アスキー
10	チャンピオンプロレス スペシャル	マイクロネット
11	ばってんタヌキの大冒険	テクノソフト
12	ブラックオニキス	BPS
13	信長の野望	光栄
14	レリクス	ボーステック
15	プロフェッショナル麻雀	シャノアール
16	軽井沢誘拐案内	エニックス
17	ウィザードリィ	アスキー
18	リグラス	ランダムハウス
19	ファイヤークリスタル	BPS
20	ランボー	パック・イン・ビデオ

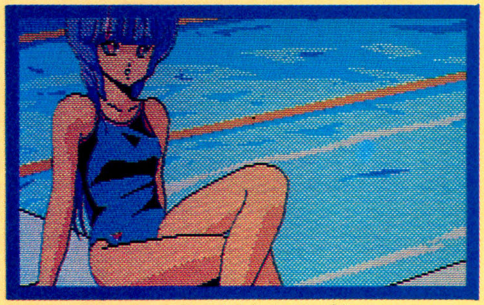
西武百貨店 池袋店

今回は、東京・池袋の西武デパートのランキング。ブームのRPGはこのお店でも人気があるようで、半分がRPG。さびしいのは、アクションゲームが少ないことだ。でも、コナミさんはここでもがんばっている。2本ともMSX用で、来月あたりは、『ツインビー』が上がってきそうだ。そうそう、夏にはMSX版『グラディウス』も発売するそーです。

人気アニメがゲームになった！

ウイングマン2

キータクラーの復活



↑PC-8801シリーズ用。価格は6,800円(ディスク版)。エニックスから発売。漫画片手にプレイするといい。

グラフィックがよくなって、ゲームの演出にもひとひねり。おまけに戦闘シーンまで加わって、前作に比べてグーンとおもしろくなったと評判の『ウイングマン2』。電源を入れると、あおいさんがこっちに向かっていきなりウインクしたりして、もう初めっから大感激だ。

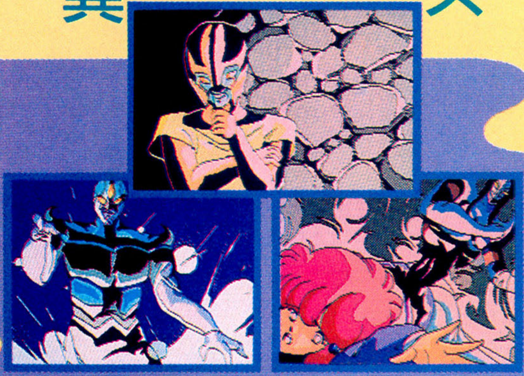
初めは、学校でのアドベンチャー。食堂、保健室、体育館とか、8つの場所があって、ここで必要な物を集めるのだ。マップは広くないけれど、広いだけがアドベンチャーじゃない。それに、じつはそれぞれの場所には2シーンずつあるのだ。しかも行く先々での会話は状況によって変わるし、出て来るキャラクターの表情もそれに合わせて変わるから、同じところを何度も行ったり来たりしても退屈しない。このへんウマイ。

カーソルもシャレてる。物を見たり調べたりする時は、その場所にカーソルを合わせるのだけど、カーソルはなんと健太なのだ。で、会話の時のカーソルはみくちゃん！しかも悩んで入力が遅れると、この2人はふてくされたり泣いたり。笑ってる場合じゃないんだけど笑っちゃう。

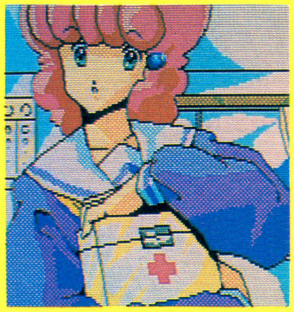
もうひとつ気に入ったのが、戦闘モードのアクションシーン。ふつうならここで負けるとゲームオーバーなんだろうけど、このゲームは違う。勝つまで何度でもやらせてくれるのだ。出血サービスって感じ。

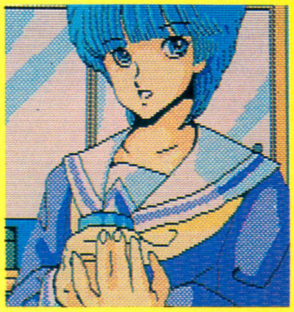
ポドリムスへの入口をみつけるのが、前半のヤマ場だ。苦労はするけど、ラク～な気持ちで遊べるのがいい。「チェイング！」と大声あげて、目的達成までガンバロー！

異次元都市ポドリムス



↑いよいよ、問題のポドリムスだ。ここまで来れば、終わりも近い。だけど油断は禁物。落ちついていこう。





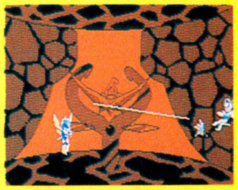
♥みくちゃん ♥あおいさん

↑みくちゃん、あおいさんたちウイングガールズ大活躍。まずは学校を歩きまわって必要な物を手に入れ、ポドリムスへの入口をさがすのだ。リメルを倒せ！

スカッとするアクションシーン



↑使える技は全部で9つ。これはドライバーレード。回転しながら突っ込むのだ。



↑遠くの敵も攻撃できるビームフラッシャー。狙いを定めて、チェイング!!

感激のデルタエンドだ！



←とどめはデルタエンドだ。このシーン見たさに、戦闘シーンをしつこくくり返すひとも多いとか。

今月のパソコンレッスン ルーク青年の



パソコンにはPSGっていう、ファミコンに入ってるのとほぼ同じシンセサイザーICが入ってて、最近のパソコンにはPSGともうひとつ、FM音源ってのも入ってるってのが、前回のお話だったよね。今回は、FM音源について、もう少し話そうか。

DX7っていう、デジタルシンセを知ってるかな。ヤマハの製品で、ロックもジャズもフュージョンも、世界中のミュージシャンが使ってる大人気のシンセなんだ。しかもわりと安いから、アマチュアでも持ってる人が多い。

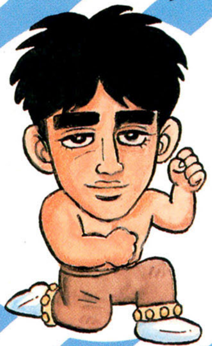
で、DX7に使われてるのがFM音源。つまり、パソコンのと同じ方式だから、とてもいい音が作れるってわけ。ハッキリ言って、ファミコンのPSGじゃ真似できないね。ところが、音色を作るのが難しいんだぁ。アナログ式のシンセみたいに音を鳴らしながら音色を変えられないのと、構造的に複雑すぎて直観的な音色作りができないからなんだ。

パソコンの場合、音色エディタがまだ少ない。FM音源はスゴイゾっていばってみたけど、使いこなしてる人ってまだ少ない。本当に力を発揮するのはこれからだね。

ゲームセンターが俺を呼んでいる!

GAME FREAK 主宰

ビデオゲーム通信



夕日を眺めていると、意味も無く目頭が熱くなってきて、心の片隅で膝をかかえてた寂しんぼうがムクムク立ち上がる。そんなゲームを今週は贈ろう。

第2回



©テクモ 1986



地球誕生以来45億年、この気の遠くなるような年月の間、様々な支配者達が君臨し、そして没落していった。彼らもまた、絶えまない戦いの犠牲者なのであろうか……。
B.C.19XX年、人類の出現以前に亡びた獣たちが、獣王ライガーの下に結集し、世界を制圧し、人類をその支配下に置いたのだ。人々はただ、伝説の「アルゴスの戦士」の復活を切望するだけであった。悲劇のヒーローがまた一人、生まれた……。

アルゴスの戦士は自由だ。もしかしたら、斉藤由貴のスケバン刑事以上なのではないか。あのヨーヨーはタダモノではない。しかも、レバーを上にして出すとぐるんぐるん回転させることもできる。

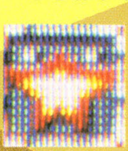


行け。君もアルゴスの戦士となれっ

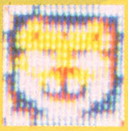
コントロールのお次はプレイルールって奴を説明しようかいの。基本的には右に進め。面によっては縦スクロールが混じることもあるけど、とにかく右へが合言葉だ。それと制限時間が110秒ってのもあるぜ。さらに敵を倒したり、墓標を壊した時に出るアイテム等は色々な効果を発揮するぜ。ざっとこんなところかいの。

インドラの箱を開けろ!

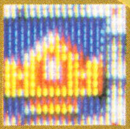
パンドラの箱は開けたら一大事だが、こちらはラッキーチャチャウーなのだった。



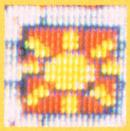
←ヨーヨーの飛距離が伸びまくるぜ。遠到のインドラだ。



←踏殺のインドラ。踏んずけると相手は死んでしまうぜ。



←強威のインドラ。突き抜けてバリバリ。



↑天空のインドラ。真上にヨーヨーが出せて楽チンだ。



➡闘気のインドラ。無敵になるぜ。触れた奴はみンな骨になるぜ。

壁画は語る…

➡敵を倒しまくり走りまくって三千里。ラウンドクリアーをするときやってくるのが、この意味ありげな壁画の部屋だ。怖そうなものからちょっとヘンなのまでズラリ!

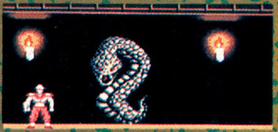








←龍王拳第一系いきますッて感じで、中々カッコいい壁画だ。しかし、傍らでボーッと立ってる戦士の方は、ちとなさけない。ウン。



↑これはヘビだ。この後に出てくる怪物の暗示なわけだ。ヒュー!!



↓この紙切れの絵にはだな、ちゃんと意味ってもンがありなさるのだ。わかるか。わかるだろ。つまりだ。闘気のインドラのヒントだ。

絶景かな絶景かな

戦いの轍を追う

「そ～ら、闘え闘えッ！」と、武の声。「うむ、綺麗じゃのぉ」と、文の声。どちらも捨て難い意見だな。文武両道ってのは、なかなか難しいもんだ。プレイ中にそんな余裕なんかねぇ、って君はここを読んでおくれやす。



1 ⬆まず始めにタイトル画面ありき。ここで精神を統一するも良し、煙草を吸うもよし、タイトルロゴの美しさに感無量するのもいいね。おいらはとっととスタート派さ。



2 ⬆おおッ、漢字だ漢字！　何故かゲーム中に漢字が出ると猛烈に感動してしまう私なのだ。もし全文平仮名で出て、そのあと一括漢字変換されたりなんかしたら、涙ホロリ。

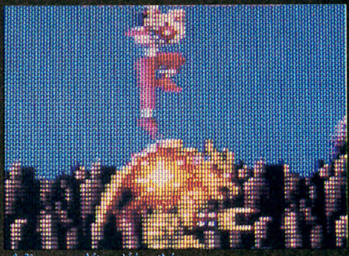


3 ⬆さあスタートだ。もう後戻りは出来ないぜ。バック無用の青春大爆走巨編の始まりってんだッ。青春に挫折はつきもの。でもそんなことは関係ねぇ。とにかく進んだれッ！

魑魅魍魎うごめいてるかい？

トリさんにのるぜ

㊙テク



やや、これは高級テクだ。トリさんの上に乗っかるとほっといてもドンドン先へ進めるんだ。が、乗るまでは結構大変なんだよな。ま、やってみて感動してくれよ。

モサ



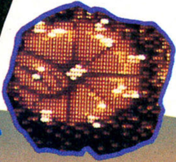
⬆こいつ、イキナリな奴でさ、キライなんだよ。モモンガみたいに飛んでくンの。プン。

カーネル



⬆カーネルサンダースだ。なんて、それはケンタッキーのおッさんだろ。大ボケ。

ロルファー



⬆ロールケーキみたいだが、ごろごろころがってくるぜ。

ホビト族



➡穴居に住ンでるアリンコ野郎だ。まったく顔までアリみたいだぜ。

スナイパー



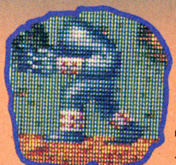
⬆バロムワンではない。マグマ大使でもない。獣王の側近だ。

謎の大顔面



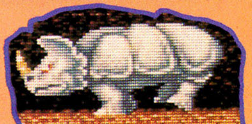
⬆時間切れになると出てくる無敵な顔。こいつぁスプラッタな奴だ。まいったぜ。

ノアイ



➡おいッお前、頭がないぞ。え、いいの？　そうか、ごめん。

ブルーザー



➡もっとも迫力のあるキャラクターのひとつ。トリケラトプスだな。

グロケット



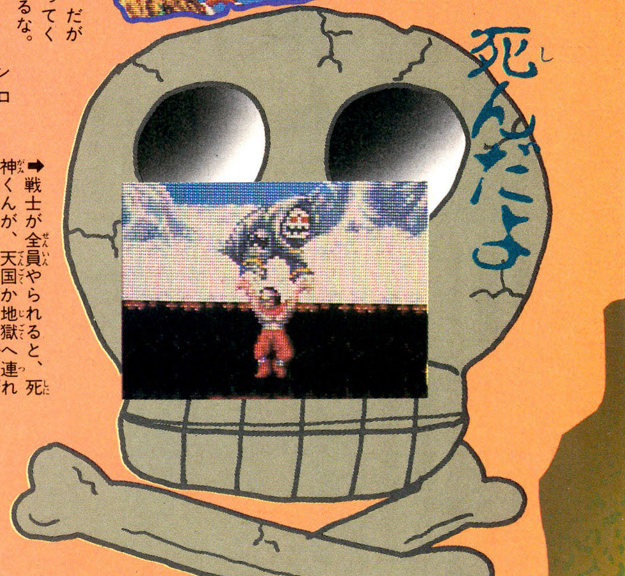
⬆何回殺しても出てくるンだよな。おまけにポロポロ子供を生み落とすのさ。

ガルザート



➡直接攻撃はない。だがボーグがぶらさがってくるんだ。ボーグもやるな。

死んだよ



➡戦士が全員やられると、死神くんが、天国か地獄へ連れてってくれる。誰もが百円玉の価値を考えてしまう瞬間だな。ほんとに人生だぜ。

やられてどっかんさっ



うわああああああああああああ

ぐう

どっかん

うわっ



4 ⬆眼前に迫るウルフー族。何故か一匹だけ仲間ハズレ。可哀想だから彼だけ生かしてあげようね。なんて心の広い人間だァ、俺は。それにしてもホントにいじめてんのかなァ。



5 ⬆5面はフォゲルの乱発地帯。右を向いても左を向いても銀灰まみれの猿ばかり。まるでモンキーセンターじゃねーか。ほんに住みにくい世の中になったものよお。



6 ⬆やー、ひゃっこいひゃっこい。むし暑いのは、わしゃかなわんでのお、やはり夏は行水に限るわい。おっと、本来の目的を忘れる所であった、では諸君、さらばじゃっ！



7 ⬆縦穴式住居がポツネンとあるね。ここからホビト族が出て来るんだども、彼らはシャイなのかここにはおらん。それにしても丸焦げになったアルザーが美味しそう。

アルザー



⬅ドドドッと近づいて、至近距離に来るとさらにドドドッ。しゃがまないと倒せないよ。

ボーグ



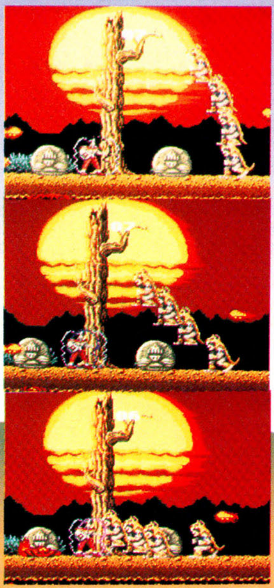
⬅いわゆる雑魚、無い知恵をしぼっても突っ込む事しか知らないらしい。弱い弱いッ。

スネークホール闇に光る目



⬆ウルトラセブン第16話の宇宙生命アンノンを思い出す。一見怖そうだが、そんなに強い奴ではないのだ。ヒューヒュー。

ウルフー族のぶったおれ人生劇場

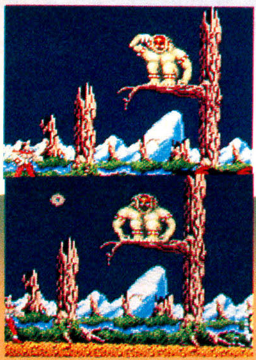


⬆アーッ、アッアッ倒れるー。ばったん、ぐう。不安定な奴等だ。これは運動会の時やれば、受けるかもしれないな。



8 ⬆しかしこのゲーム、背景がどえらく遠近両用眼鏡してまんな。ここも遠と近が2000kmぐらい離れてそうだぜ。ついでに雪山が復活祭のスイカしてるぜ。わかる？

コンボ



⬆木の上のおちゃめなオラウータン。石を投げて遊んでる呑気な奴だぜ。回転攻撃で骨にしてしまえ。

サティス



⬆蚊取線香のような手がペロ～ンと伸びる。大体二匹一組だから、自分に近い方のサティスを踏みつぶすと楽チン。



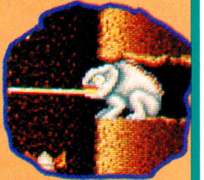
9 ⬆山の中の清流、飯も喰わんとここまできて、まろは疲れた。水を飲みたいが、こーゆー所の水は案外アブナイ。とりあえずは魚が住んでいれば大丈夫。ビデ通は知識の源。

フォゲル



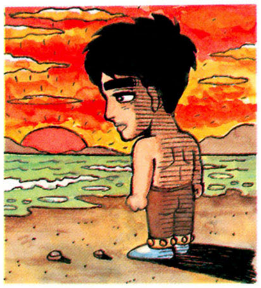
⬆踏まれると、かように間抜けになっちまう。飛びかかるだけの奴だからテキトーに倒して。

レオン



⬆縦穴の横穴？　で君を待っている。こいつの黄色い舌は当ると痛いぜ。煙草の吸い過ぎ？

青春のさばおり



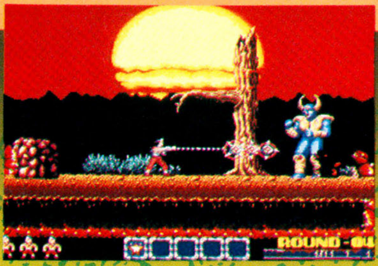
北斗の拳のブームは去ったが、拳法的スーパーヒーローが超高速で攻撃しまくるゲームは、相変わらずポチポチ出ているようだ。もちろんアルゴスの戦士もそれだ。おもしろいぜ。最近、おもしろいのは、タニャンとアルゴスなのかも知れないが、そうでもないか。どうでもいいや。まったく人生って難しいよな。



10 ⬆おいこらっ、そこのサイにまたがってるオマエ！　それとペギラみたいな奴にブラ下がってるオマエ！　自分達ばっかでいい思いしやがって、俺にも遊ばせろっ！



14 ⬆気分はもうドンと野郎！　だったのはいいが、こりゃいかん。とても勝てそうにない。逃げろや逃げろホイサッサ。どっかにキノコでも落ちてねーかなあ。オウ。



13 ⬆ついに俺は来た。宿命のライバルと戦う為に。真っ赤に燃えた太陽だからー。それにしても大きい奴だな。少しは遠慮というものを知らんのか。ヨーヨー攻撃だ。エイ。



12 ⬆見えない敵に拳を振り上げ、当たりもしない回転攻撃、舌を乾かす奴もいる、翼を拡げる奴もいる。殺伐とした雰囲気の中に咲く一輪の菊のような一幕でありました。



11 ⬆今の今まで忘れていたが、俺にゃ制限時間ってもんがあったんだ。俺の隣りにいる顔面神経痛の権化みたいな奴が時間切れキャラだ。倒せないけど、かわす事はできるぜ。

創刊記念大プレゼント パート1

1 カートリッジ部門

当たり

下5ケタ 連番

02504	42072
04057	47651
04532	49323
05374	51349
05784	55552
07924	61123
10276	61270
11168	64952
12346	65012
12350	68465
13179	77994
15153	78124
15347	78645
15617	78953
17032	79123
23458	79534
24539	79643
26253	79713
31357	81143
31463	83143
32568	89632
34734	90412
37141	91003
39405	94136
40231	95045

カートリッジ部門当選の人は、①～⑮までのカートリッジの中で欲しいものを第3希望まで選ぶんだぞ！

5号連続 カートリッジ&ファミ通グッズ 合計10,00

第1回当選者発表

チャンスはあと4回あるぜ!!

1 魔界村



カプコン 40名!

2 謎の村雨城（ディスクカード）



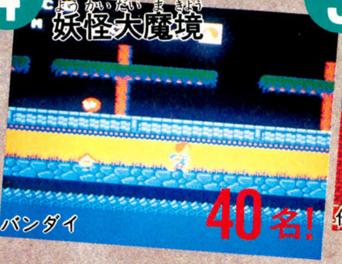
任天堂 40名!

3 ゼルダの伝説（ディスクカード）



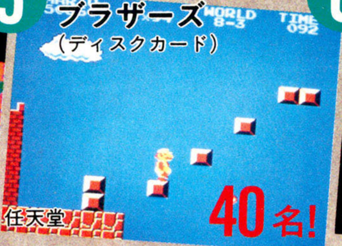
任天堂 40名!

4 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境



バンダイ 40名!

5 スーパーマリオブラザーズ（ディスクカード）



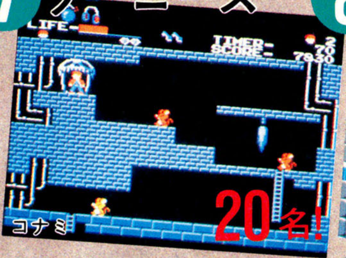
任天堂 40名!

6 グラディウス



コナミ 20名!

7 グーニーズ



コナミ 20名!

8 スーパーチャイニーズ



ナムコ 20名!

9 マイティボンジャック



テクモ 20名!

10 ドラゴンクエスト



エニックス 20名!

11 チョップリフター



ジャレコ 20名!

12 スーパーピットフォール



ポニー 20名!

13 タッグチームプロレスリング



ナムコ 20名!

14 ツインビー



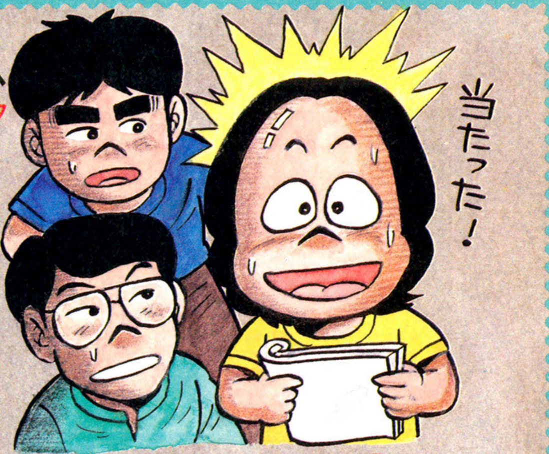
コナミ 20名!

15 影の伝説



タイトー 20名!

2 ファミ通グッズ部門



17 ファミ通Tシャツ
190名!下4ケタ



2225
3579
9610

18 ファミ通消しゴム
200名!下4ケタ



6389
7751
9701

16 ファミ通スティック
10名!下5ケタ



14312
54903

19 ファミ通ステッカー 500名!
下4ケタ



0113
3352
4018
5001
9500

20 ガバスセット
下4ケタ



3214
5903
7104
200名!

22 ファミ通キーホルダー
200名!下4ケタ



4984
6131
8888

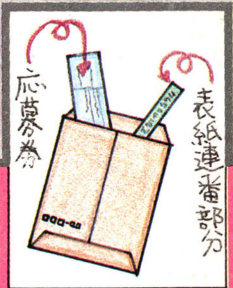
21 ファミ通バッジ
下4ケタ 500名!



0148
4903
5014
5701
6104
7003
8973

0名さま 連番(れんばん)大プレゼント!!

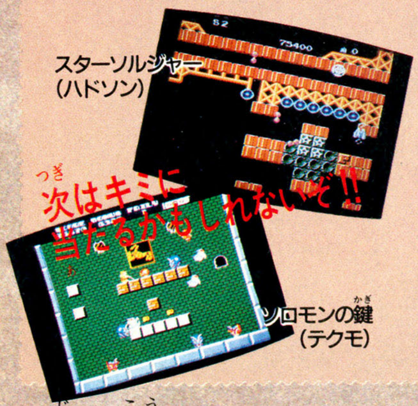
いよいよ当選番号の発表だっ。各当選番号は、それぞれのプレゼントの下に出てるぞ。(ただしカートリッジは左に50個まとめて出てるよ)各当選番号は下4ケタとか下5ケタになってるから、自分の創刊号の連番をよーく確かめて、合う番号を探していこうぜ。



今回自分の連番がみつからなかった人、ガッカリするのはまだ早い。だってまだ4回も当選番号発表が続くんだからねっ。カートリッジ部門は毎回新作を入れて新しいラインアップになってくるから、期待しててくれよっ!

3号のプレゼントラインアップはこれだっ!

1 カートリッジ部門 2,000名!!
スーパーマリオブラザーズ2
スターソルジャー
グラディウス
ソロモンの鍵
タッグチームプロレスリング
スーパーピットフォール
ドラゴンクエスト
魔界村
バレーボール
ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境
ゼルダの伝説
スクーン
マイティボンジャック
スーパーチャイニーズ
2 ファミ通グッズ部門 1,600名!!



スターソルジャー(ハドソン)

ソロモンの鍵(テクモ)

応募のしかた&敗者復活のチャンス!

さて、めでたく自分の連番が当選した人は、まず創刊号の表紙から連番部分を切り取る。次に下の応募券のⒶかⒷあてはまる方と、住所、氏名、年齢、電話番号、それと自分の連番を書き入れて切り取る。その2つを必ず封筒に入れて、下のあて先に送ってくれ。締め切りは7月4日必着だぞっ!

でもこうゆうプレゼントって、せっかく当たってるのに応募してこない奴ってぜーったいいるんだよな。でもって、そのあまったプレゼントをどうするかとゆーと、なんと敗者復活プレゼントしてしまうのだ。この敗者復活戦は誰でも参加できるから、今回ハズレちゃった人や、連番を持ってない人は、下の応募券に欲しいものを書いて、当たりの連番の所に「敗者復活戦だよ」と書き、下のあて先に送ってしまおう。7月4日の時点で、キミの希望したプレゼントがあまってたら、抽選でどんどんプレゼントするぞっ。

●あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 連番プレゼント係

応募券 2号 FT

Ⓐ欲しいカートリッジの番号

第1希望 第2希望 第3希望

Ⓑファミ通グッズの番号

住所

氏名

年齢

電話

当たりの連番

次号7月4日発売号で第2回発表をするぞ!

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

創刊記念 大プレゼント パート2

やっぱり4号連続 ファミ通

このクイズに答えてプレゼントをもらおう

◯ァミコン通信は2週間に必ず一度◯曜日に発売

8 CDプレーヤー 2名！



とっても手転で便利なCDプレーヤー。裏がえさなくって、いいんだぜ。片面で全曲入ってるんだ！　パーフェクトだね。ものぐさな人、そうでない人、みーんな欲しがるわけだ。でも今回は2人……。

3 腕時計 3名！



やっぱし時計は必須アイテムだぜ。だけど、この時計を手に入れたからといって、敵の動きが止まってしまうわけでは、もちロンありましぇん。

1 VHSビデオ 1名！



ファミコンのゲームをうまくなりたいと思ったら、自分のプレイをビデオにとってじっくり研究するのが、いっちゃんてっとりばやい方法だぜっ!!　そんなわけで、VHSビデオを1台プレゼントしちゃうってわけ！

7 ラジコンセット 2名！

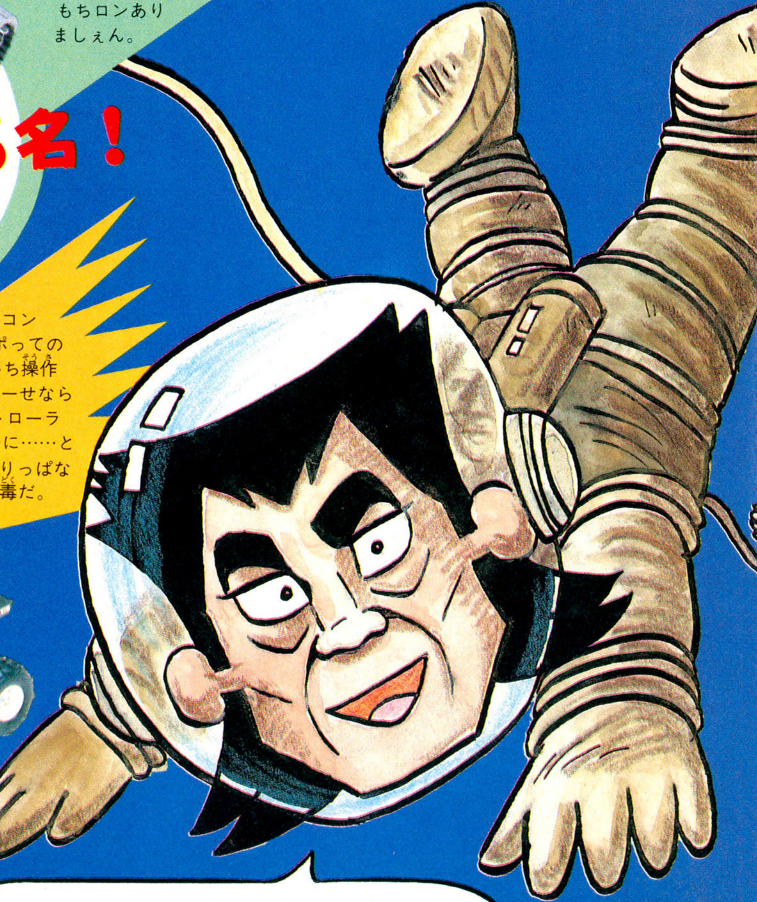


ラジコンのプロポってのは、いまいち操作しにくいぜ。どーせならファミコンのコントローラーみたいだったらいいのに……と思ってるキミは、りっぱなファミコン中毒だ。

9 ウォークマン 3名！



今の時代、猫もしゃくしもウォークマンつーぐらいだから、欲しいアイテムだね。うーん、こいつがあればファミコンミュージックがどこでも聞けるぜ。



K.ARAI

7月4日が締め切りじゃよ

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ジャンボプレゼント！

毎号100名 合計400名に当たる

創刊記念プレゼントパート2は、ヨ！ 待ってました「ファミ通ジャンボプレゼント」だ！ 前回のプレゼントには応募してくれたかな？ 連日どしどし、はがきがコンテナで運ばれてくるぜ！ まあ前回がダメだったとしても、まだまだあと3回チャンスはあるんだし、ないしょだけど、1人何通出したっていいんだからガンバッてみよう！



1名！ 2 一眼レフカメラ

おっ！ 隠れキャラが出たぞ。ファミコン通信に送ろう……としたとき、写真でもとっておこうかって思うよね。そんなとき、このカメラが役に立つってわけ。ウレシイだろ？



4 ファミコン 5名！

まぁ、家庭用のコンピュータとしては14,800円っていうのは安価なんだけど、小学生にしてみれば高い物なんだよ。それに最近は本体だけじゃ買えないこともあるし。頷くよな！ だからさ、370通、送ってきなさい。14,800円分かけてさ……。



5 ディスクシステム 5名！

これからはディスクゲームの時代だ。1,000円札3枚でおつりがくるソフトっつーのも、魅力だし、部屋に置いとくだけでも、インテリアとして、りっぱに役立つのだぁ!? これで、ふいの来客にも安心だね。



6 ラジカセ 2名！

こいつは、うまいアイデアのヒット商品だな。こいつ1台でテープダビングからエアチェックができちゃうんだから、スゴイ！ え、今頃そんなことに感心するなって？ 知らなかった。



13 ファミ通グッズ 合計60名！

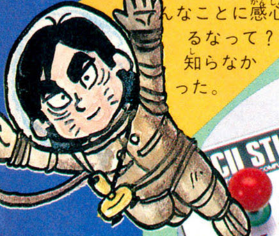
ファミコン大好きっ子がファミ通グッズひとつ持ってないなんてダサイぜ(ダサイっつーのもダサイな)！ 女の子にも、もてないな。僕はファミ通グッズで学校をやめました。ぐらい言ってみろよ！ 違うか？ ハハハ。

各5名！ 11 巨人戦チケット 12 阪神戦チケット



10 アスキースティック 6名！

シューティングゲームをジョイパットでプレイすると、親指がスッゴク痛くなるんだよね。そんなわけで、こいつがあれば君の親指が汗かいてよろこぶよ。きっと。



1人何通でもオーケーだぞ!!

応募方法

さて、今回も大銀河宇宙的規模で迫る創刊記念プレゼントパート2「ファミ通ジャンボプレゼント」。さて応募方法は……といっても、前回と同じ。官製はがきに108ページのクイズの2つの○の中に入る文字と、住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、右記の住所まで送ってくれればいいのだ！

おやじも言っているけれども、今回の締め切りは、7月4日(当日消印有効)なので、くれぐれも遅れないよーに。いいかげんにも果てしなき宇宙にまで飛び出してしまったこの企画。次号ではどーなることやら……。

〒107 東京都港区青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル㈱アスキー
ファミコン通信編集部
「ファミ通ジャンボプレゼント」係

当選者は8月1日発売号(5号)で大発表するぜ!!

■なんともいえない恐るべき4コママンガだ!! 今回はちょっとオトナ向けになっているのかな!?

とーびもい



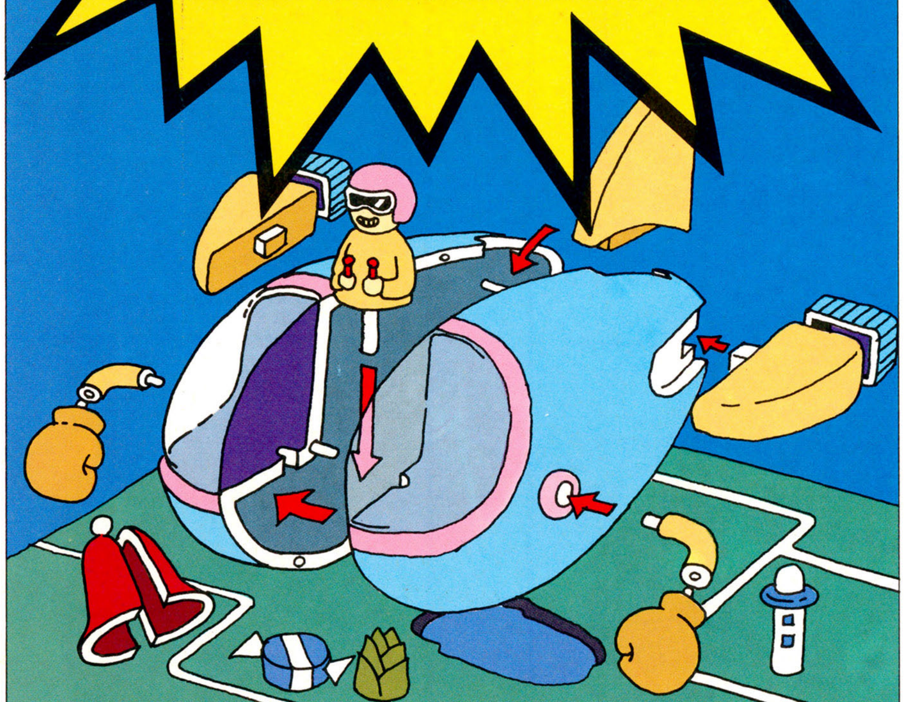
ーいけど。 BY ICHIWA YAMAGUCHI



◆スランプの王様、山口一和おねーさんにハゲマシのおたよりを出そう。あて先は、

〒107 東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部『どーでもいーけど』係まで。待ってるわ。

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

んーと、ファミコン通信3号は、スーパーマリオブラザーズ2を徹底的に解剖するっ。乞うご期待！

といっても、マリオをシューツ台のうえにのせて、きりきざんでしまうワケではない。そーなのだ、あのおもしろゲームのマップ、隠れキャラ、必勝テクなどをスパッと紹介するのだぞっ！ うーむ、これは買うしかないかなぁ、と悩んでいるキミ、そんなヒマはないぞっ。ほかにももんのすげえ特ダネがたくさんあんだから買ってねっ！

●スタッフ名

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人兼編集長 ―― 小島 文隆
編集スタッフ ―― 塩崎 剛三　水野 震治
河野真太郎　藪 暁彦　加川 良
金井 哲夫　田中富美子　樹村 頼子
新井 創士　浜村 弘一　室屋 雅一
伊東 みか　下山 牧子　金田一 健
石井理恵子　高橋久美子　渡辺 妙子
金矢八十男　川村 篤　小畠 千栄
制作スタッフ ―― 山田 康幸　本間 智嗣
田宮 朋子　佐藤 英人
校正 ―― 唐木 緑
フォトグラフ ―― 水科 人士　八木沢芳彦
編集協力 ―― 上野 利幸　由井 香織
田辺 達也　山口 裕生　伊藤 雅敏
船田 巧　山口 英夫　鈴木 弘明
加藤 彰洋　斎藤 明宏　田中 芳洋
森岡 憲一　小池 善之　篠 泰樹
土方 幸和　深山かおり　都竹 喜寛
林 大紋　可徳 剛　小沢 一彰
板橋 文朗
制作協力 ―― 三輪 悦子　ＮＥＸＴ
ぐるーぷばあめ　今井 邦孝　浜崎千英子
前田実穂子　刑部 仁　真田 弘美
山口 志乃　可奈 佳子　佐野 哲次
松尾 礼子　河野 忠仁　大野 聡
小松 和好
アメリカ駐在 ―― トム・ランドルフ
イラスト ―― 荒井 清和　もろが 卓
桜玉吉(CEP)　後藤 信夫　杉森 建

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ！

03-236-8350（ファミコン）

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から金曜日の午後2時～午後4時までの間に、☎03-406-7166(編集部直通)までお問い合わせください。

第1金曜

創刊3号は7/4発売です。

近所の本屋さんで買ってね


PEPSI
毎月毎月2,000名様
合計6,000名様
ペプシから
いま、キミのイチバン欲しい
TVゲームカセットプレゼント
8月31日(日)まで
ご応募は下のテレビ画面の賞品に限りません。
抽選で、いまキミがイチバン欲しいTVゲームカセットをプレゼント
●応募方法／対象商品についている250mℓカンのPEPSIマーク入りプルトップを1点、300mℓボトルのボトルラベルを1点とし、合計3点で1口。1.25ℓボトル・2ℓボトルの品質表示部分は1枚で1口(3点)とします。※商品の種類とプルトップ・ボトルラベルの組合せは自由です。1口分(3点)を応募用封筒または封筒に入れて、住所・氏名・年齢・職業・電話番号とご希望のTVゲームカセット名(3種類まで記入できます。メーカー・ハードの機種を限定しません。)を明記のうえご応募ください。抽選でご希望のカセットのうち1点をプレゼント。何口でも応募できますが、封筒1枚を1口とします。●送り先／東京、神奈川、千葉、埼玉(朝霞、志木、川越、所沢、狭山、飯能、入間)の方は〒104東京都中央区築地京橋郵便局留め。上記以外の埼玉地域と、群馬、栃木、茨城の方は〒371前橋市元総社町3686-2 ペプシコーラ北関東飲料株式会社の、それぞれ「ペプシTVゲームカセットプレゼント」係へ。●締切／毎月末日。最終締切は8月31日(当日消印有効) ●発表／賞品の発送をもって、かえさせていただきます。
★賞品価格は5,000円(メーカー希望小売価格)以内に限らせていただきます。★写真のゲームはNAMCOTのスーパーチャイニーズ／タッグチームプロレスリング／スターラスターです。©MICRO ACADEMY／DATA EAST CORP／NAMCO
(ご応募は、関東地区にお住まいの方に限らせていただきます)
この部分を3点集めて送ってねッ!
250mℓカンはPEPSIマーク入りプルトップ(1点)
300mℓボトルはボトルラベル(1点)
1.25ℓボトル 2ℓボトルは品質表示部分(各3点)
これが対象商品なのだ!!
スライス　マウンテンデュー・オーローラ　マウンテンデュー　ペプシコーラ

ファミコン通信　7月4日号 アンケート

コーナー名

ワタシはファミコン通信の　　におたよりしたんだよ!

郵便はがき

料金受取人払

107

赤坂局承認
1469

差出有効期間
昭和62年3月
31日まで。
郵便切手は
いりません

(受取人)

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部 行
(7月4日号)

ご住所	フリガナ □□□-□□		
電話番号	(　　　)　　　ー		
お名前	フリガナ	会員番号	
年齢	歳(19　　年　　月　　日生まれ)		性別 男・女

ファミコン通信 7月4日号 アンケート

①ファミコンを持っていますか

1.はい　2.いいえ

②ファミコンディスクシステムを持っていますか

1.はい　2.いいえ

③パソコンを持っていますか

1.はい　2.いいえ

(メーカー名
機種名　)

④ファミコン通信を何で知りましたか

1.本屋　2.友達にきいて　3.テレビコマーシャル
4.月刊ログインを読んで　5.そのほか(　)

⑤いつも買っている雑誌名を書いてください

⑥この号を読んでおもしろかった記事名を3つ書いてください

1.
2.
3.

キミがいちばん好きなファミコンソフトを書こう

ソフト名	メーカー名

郵便はがき

107

ここに
40円切手を
はってください

(受取人)

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部 行
(7月4日号)

ご住所	フリガナ □□□-□□	
電話番号	(　)　―	
お名前	フリガナ	会員番号
年齢	歳(19　年　月　日生まれ)	性別 男・女



任天堂株式会社

□本　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番	TEL（075）541—6113番（代表）
□東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町１丁目22	TEL（03）254—1781番（代表）
□大阪支店	〒542	大阪市南区長堀橋筋１丁目32	TEL（06）245—4155番（代表）
□名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下２丁目18番９号	TEL（052）571—2506番（代表）
□札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目２番地	TEL（011）621—0513番（代表）
□岡山営業所	〒700	岡山市奉還町４丁目４番１１号	TEL（0862）52—1821番（代表）

ファミコン通信
7月4日号
昭和61年7月4日発行 第1巻 第2号 通刊第2号
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・406・7166（編集部）
創刊第2号
定価290円
T4912625107292
雑誌 26251—7/4
Printed in Japan 凸版印刷